Anime! Manga! Anime! Manga! Anime! Manga! Anime! Manga!



可愛い Kawaii

ISSN: 1428-5894
INDEX: 339091

PIERWSZY W POLSCE MAGAZYN DLA MIŁOŚNIKÓW MANGI I ANIME

Cena: 4,95 zł

Nr 5/97 (5)
Grudzień 1997

Battle Angel Alita
- Bojowy Anioł

Akira
- legenda cyberpunku

Ranma 1/2
- czyli on i ona w jednym karatece

Newtype
- encyklopedia japanimacji

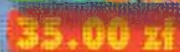
Kosuke Fujishima
- boginki na motorach

Neon Genesis Evangelion
- czas apokalipsy

MANGA za DARMO

WORLD of MANGA 1

Ponad 1850 obrazków w formacie jpeg, gif, tiff, bmp. Nie powtarzają się! Atrakcją jest lista serwerów FTP z mangą. Bonus to demo NINJA2. Pełny odjazd!



WORLD of MANGA 2

Prawie 1500 obrazków w formatach jpeg, gif, tiff, bmp, nowa porcja sit'ów FTP z mangą oraz kilka filmowych plików audio (au, wave). Na płycie niezbędne oprogramowanie.



WORLD of MANGA 3

Migawki z bajek "Czarodziejka z Księżyca" i "Ranma", mnóstwo fantastycznych modeli robotów i samolotów. Całość to 4000 obrazków w formatach gif, jpeg oraz niezbędne oprogramowanie. Absolutny rekord!



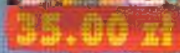
WORLD of MANGA 4

NOWOŚĆ!



MANGA XXX COLLECTION

Płyta dla dorosłych. Prawie 2200 obrazków JPEG, GIF, PCX, 20 i 30 mangi oraz z gorących filmów.



MANGA GALANGA

Płyta dla dorosłych. Format: jpeg i bmp. Niezbędne oprogramowanie na płycie.



MANGA POWER

NOWOŚĆ!



TELEFONY:
tel. (071) 3537002
tel. (071) 3537006
tel. (071) 34 388 61 w. 235
fax (071) 3537010

STOISKO FIRMOWE:
DOM HANDLOWY "KAMELEON"
ul. Szewska 6/7, III piętro, Wrocław

BIURO HANDLOWE:
EXE, ul. Kolista 4, 51-152 Wrocław

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA I KORESPONDENCJA:
EXE, Skr. poczt. 63, 53-650 Wrocław 57



Kawaii CD

18.00 zł



32.00 zł

Zespół AURAL PLANET
Falcon, Key & Scorpik

INTERNET: http://www.exe.com.pl E-mail: exe@exe.com.pl

Kawaii

Numer 5
Grudzień 97

kawaii@mikrozet.wroc.pl
http://www.callisto.krakow.pl/~kawaii/

Redakcja:

Paweł Musiałowski
redaktor naczelny

Piotr Rogóż
zastępca redaktora naczelnego

Witold Nowakowski
historia i kultura Japonii

Karolina Szczerba
projekty graficzne

Współpraca:

Andrzej Sitek
Jerzy Poprawa
Krzysztof Kaliszewski
Tom S. Gawroński
Bartosz Kędzierski
Dariusz Styrna
Aneta Niewada
Beata Niewada
Piotr Chwalisz

Projekt graficzny, skład komputerowy

Jacek Sawicki

Wydawca

Silver Shark
ul. Tęczowa 25, 53 - 602 Wrocław
tel. (0-71) 34-37-071 w. 338
tel. (0-71) 34-37-071 w. 337
tel./fax (0-71) 34-120-83
e-mail: silver@mikrozet.wroc.pl

Jerzy Kucharz
managment i produkcja

Witold Zagrodny
Dyrektor handlowy

Ohayo!

Witamy Was już po raz piąty - wbrew pogodzie panującej za oknem - wyjątkowo gorąco, gdyż są to pierwsze nasze wspólne Święta. Kawaii po raz pierwszy gości w Waszych domach w tym wspaniałym i wyjątkowym okresie, jakim są Święta Bożego Narodzenia. Jest nam z tego powodu niezmiernie miło. Mamy zatem gorącą nadzieję, że co roku sytuacja ta będzie się powtarzała (no chyba, że ktoś odwoła Święta). Numer świąteczny Kawaii, to kolejny krok naprzód, ku coraz lepszej formie i treści naszego i (przede wszystkim) Waszego magazynu. Kolejno uwzględniamy Wasze życzenia i żądania, których tak wiele nadchodzi w listach do redakcji. Jak zapewne zauważycie, numer świąteczny Kawaii jest o wiele bardziej bogaty treściowo, aniżeli jego poprzednicy. Teksty są dłuższe i bardziej wyczerpujące, postaramy się jednak, aby nie odbyło się to za szkodą dla części graficznej - wręcz przeciwnie! W końcu Kawaii jest pismem, gdzie dominuje grafika. Teraz, gdy zostało mniej miejsca na grafikę, będziemy dobierać ją jeszcze staranniej i postaramy się, aby kolorowa oprawa graficzna cieszyła oko jeszcze bardziej. A co znajdziecie w bieżącym numerze? Och, jest tutaj kilka bombowych artykułów. Po pierwsze rozpoczynamy omawianie cyklu Battle Angel Alita oraz najnowszego superprzeboju Gainaxu - Neon Genesis Evangelion. Następnie przyjrzymy się legendarnej i kultowej już Akirze - wyraźnie sobie tego życzyliście w wielu listach i oto jest. Dalej idąc za ciosem przyjrzymy się jednemu z najlepszych (jeśli nie najlepszemu) czasopismu o tematyce mangowej - Newtype. Odwiedzimy dwa konwenty komiksowe - jeden w Łodzi, drugi w Paryżu (w tym drugim naświetlił nam się film, dlatego wybaczcie, że brakuje zdjęć z tej imprezy). A na koniec odbędziemy podróż szlakiem miecza i odkryjemy kawałek jego legendy. Cały ten materiał aż pachnie kwitnącą wiśnią, czyż to nie cudowne? No cóż - Święta, to przecież czas cudów.

Paweł Musiałowski

Drodzy czytelnicy!

W tej wspaniałej chwili, chcielibyśmy złożyć wszystkim Wam, najserdeczniejsze życzenia pięknych i pogodnych Świąt Bożego Narodzenia, szampańskiego Sylwestra, szczęśliwego Nowego Roku oraz WSZYSTKIEGO MANGOWEGO. Mamy nadzieję, że czas spędzony w naszym towarzystwie, nie uznacie za stracony, a w przyszłym 1998 roku, wszystkie Wasze marzenia (również te mangowe!) zostaną spełnione! Do siego roku!

Redakcja

Rozwiązanie konkursu!

Święta, to okres prezentów, nadszedł zatem czas na rozlosowanie nagród w konkursie Sailor Moon, ogłoszonym w trzecim numerze Kawaii. Zanim jednak przejdziemy do zwycięzców, najpierw przedstawmy prawidłowe odpowiedzi:

1. Podaj pełne, oryginalne imię i nazwisko głównej bohaterki serialu Sailor Moon - prawidłowa odpowiedź brzmi: Usagi Tsukino. Uwzględnialiśmy również - Usagi Cukino. Błędną odpowiedzią natomiast była - Bunny Tsukino, gdyż Bunny, to nie jest oryginalne JAPOŃSKIE imię Czarodziejki z Księżyca. A oto przykłady, jakich udzielaliście odpowiedzi (pomijając oczywiście te prawidłowe): Księżycowy króliczek, Czarodziejka z Księżyca, Sailor Moon - tych odpowiedzi nie zaliczaliśmy.

2. Podaj pełne imię i nazwisko seiyuu Czarodziejki z Księżyca - prawidłowa odpowiedź brzmi: Mitsuishi Kotono, niektórzy z Was dodawali również, że przez krótki czas była nią Araki Kae, ale wystarczyło podać tylko dane pierwszej seiyuu, aby wziąć udział w konkursie. A oto przykłady Waszych błędnych odpowiedzi: Bunny Tsukino, Shin Yasuda, Naoko Takeuchi, Czarodziejka z Księżyca.

3. Podaj pełną nazwę wydawnictwa, dzięki któremu do rąk polskich Otaku trafiła w pełni spolszczona, oryginalna manga - Sailor Moon. Z tym pytaniem był największy problem. Prawidłowa odpowiedź brzmi - Japonica Polonica Fantastica, lub jak kto woli - J.P.Fantastica, ewentualnie - Publishing House J.P.Fantastica. Wielu z Was nie zrozumiało pytania i pisało: TM Semic, Silver Shark, Kawaii, Planet Manga, Naoko Takeuchi, Kodansha, Toei Animation, Shin Yasuda, kilka osób nawet podało adres naszego e-maila. Zdarzały się także przypadki powielania kartek - rekordzistka nadesłała ich ponad trzydzieści. W takich przypadkach wybieraliśmy tylko jedną kartkę, a reszta lądowała w koszu, oczywiście jeśli odpowiedzi były prawidłowe. Niektórzy z Was z pośpiechu zapomnieli podać swoich adresów!

No dobrze, a teraz nadszedł moment kulminacyjny. Miałem zaszczyt być wybrany Sierotką Marysią (nawet mnie ubrali w czerwoną sukieneczkę, brutale jedni!), po czym wrzucono mnie do wora z kartkami (olbrzymiego!), a wór zawiązano i wyrzucono przez okno. Po otwarciu worka trzymałem w ręce pięć kartek z prawidłowymi odpowiedziami. A oto wylosowani szczęśliwcy:

1. Małgorzata Winkler, Żary 2. Sylwia Buszkiewicz, Poznań 3. Jakub Zarębski, Kamienna Góra 4. Krzysztof Dziewoński, Katowice 5. Tomasz Lech, Dąbrowa Górnicza

Gratulujemy! Natomiast chcemy pocieszyć wszystkich tych, którym tym razem się nie udało - w przygotowaniu jeszcze wiele konkursów, a więc nic straconego! Głowa do góry!

Mr Jedi



* Pod hasłem: „odświeżamy stare, dobre klasyki", powstanie kolejna, nowa seria OAV - „AD Police".

Dział redagują: BANDMANKA & MR.GATO

* Serial TV pt. „Fortune Quest", który stworzony został na podstawie powieści z gatunku heroic fantasy, po wcześniejszej adaptacji na serię OAV, niedługo zawita na małe ekrany.

* Zaledwie zaczęły się pojawiać pierwsze odcinki mangi „Card Captor Sakura" z CLAMP'a, a już zostały one zaadaptowane na serial telewizyjny przez studio Madhouse (Cyber City Oedo 808), które zresztą specjalizuje się w adaptacji komiksów Studia CLAMP.

* Manga „Fire Force Danasite 9999", kolejne dzieło Lelji MATSUMOTO, autora między innymi „Albatora" czy „Galaxy Express 999", zostanie zaadaptowana na film OAV. Z tej okazji skrzyknięto już znaną ekipę seiyuu: Megumi HAYASHIBARA, Mariko KODA i Kikuko INOUE.

* „Macross Dynamite 7" będzie to tytuł nowej serii OAV rozwijającej wątki serii „Macross". Jest ona realizowana z okazji 15 rocznicy narodzin serialu.

* A teraz z innej bajki. Jo HISAISHI, kompozytorowi znanemu przede wszystkim z muzyki do filmów Hayo Miyazakiego, przypadł zaszczyt skomponowania motywu przewodniego do kolejnej Zimowej Olimpiady w Nagano.

* „Ruroni Kenshin", najnowszy animowany film długometrażowy zostanie zaprezentowany podczas grudniowego Toei Anime Fair.

* Po serii video, „Master Moskiton" pojawił się w październiku w Japonii na ekranach telewizorów.

MANGOWY ZAWRÓT GŁOWY



* „Yakumo Tatsu", manga Natsuki ITSUKI (Oz), niedługo pojawi się na dwóch OAV'kach. Realizatorem będzie Tomomi MOCHIZUKI, którego pierwszymi filmami były „Orange Road" i „Creamy".

PRETTY SAMY 3 „Pretty Samy 3" to tytuł trzeciej już serii OAV poświęconej przygodom Sasami, bohaterce niezmiernie popularnej w Polsce serii „Tenchi Muyo". Jest to równocześnie ostatnia OAV, podsumowująca serię. Sasami zmuszona będzie przeciwstawić się ostatniemu już kolei wrogowi, istocie przybyłej z kosmosu. Będzie to również okazja do rozszyfrowania tożsamości Makoto, tajemniczego mężczyzny ratującego regularnie Sasami z opresji (ach, ci prawdziwi mężczyźni w swych szalejących maszynach!).

© Nibariki / TNDG



WIELKI SUKCES MONONOKE HIME. Hayao Miyazaki ma kolejny powód do zadowolenia. Jego ostatni film „Mononoke Hime" (Księżniczka Mononoke) bije wszelkie rekordy popularności w Japonii. Obejrzało go już ponad 3 miliony Japończyków, co jak statystyki wskazują, jest lepszym wynikiem od produkcji amerykańskich, takich jak „Hercules", czy „Jurrasic Park: Lost World". Aby dać Wam lepsze wyobrażenie, w ciągu 10 dni obejrzało go trzy razy więcej osób niż inny legendarny tytuł Miyazakiego - „Porco Rosso". Dla przypomnienia, ten ostatni uznany był w Japonii trzecim filmem 1992 roku w kategorii - „najwięcej sprzedanych biletów".

Virus © Hudson Soft



* Na podstawie gry video „Virus" powstał film o tym samym tytule zrealizowany przez Masami OBARI (Fatal Fury), emitowany bardzo późno w nocy już od października.

* Po adaptacjach znanych z automatów „mordobić" takich jak „Fatal Fury", „Samurai Shodown" i „Toshinden", przyszła kolej na kolejnego giganta - „TEKKEN'a". Zostanie on przerobiony na dwie części OAV.



© Namco



© AIC / Pioneer LTD

* „Wataru" powrócił na ekrany w październiku w postaci nowej serii TV.



© Sunrise/TV Tokio/Asatsu

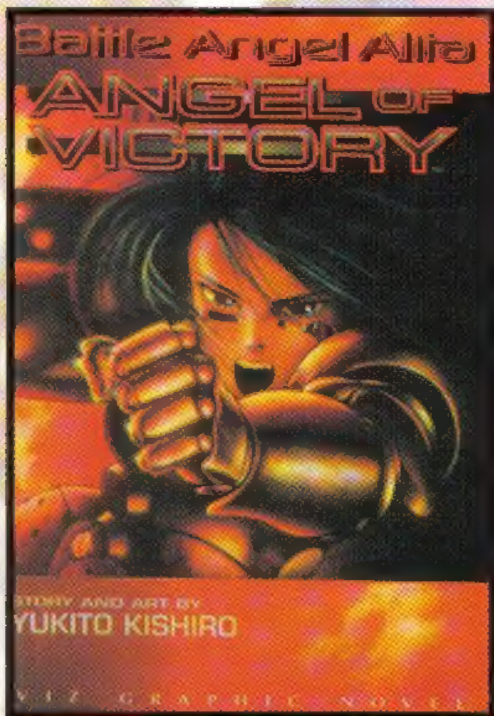
Battle Angel Alita











Muszę przyznać, iż z ogromną niecierpliwością oczekiwałem chwili, w której będę mógł napisać kilka słów o jednym z kultowych dla mnie tematów.

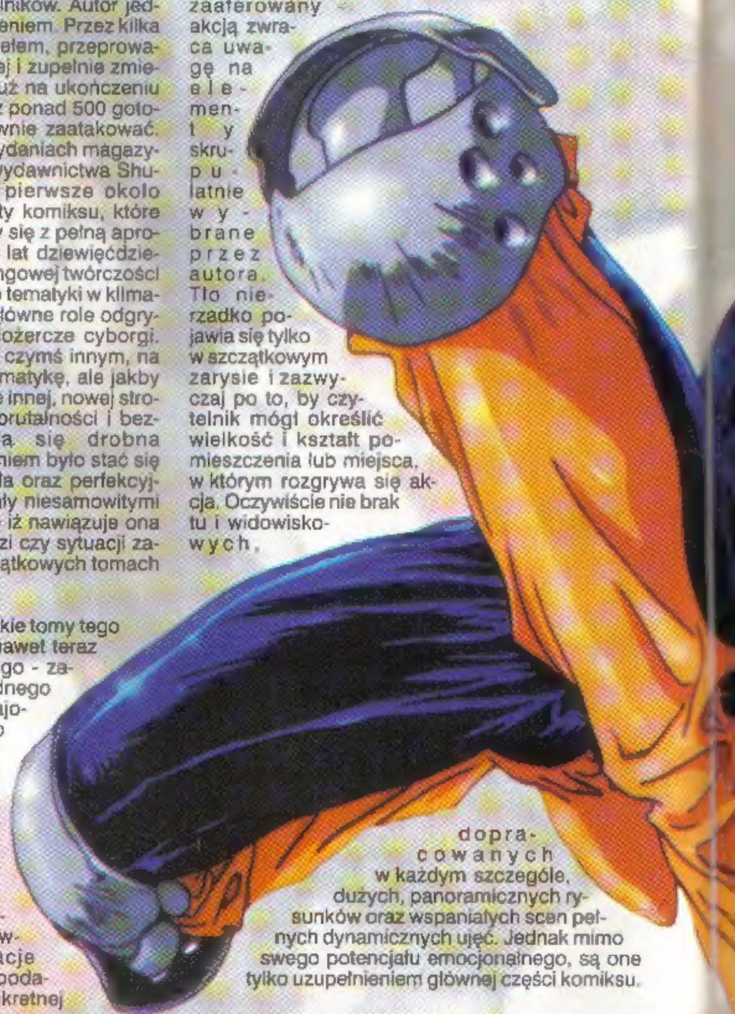
Bardzo długo zastanawiałem się w jaki sposób dokonać przelania na papier informacji zawartych w komiksie, aby zarazem nie zdradzić zbyt wiele tajemnic, a jednocześnie w sposób w miarę ścisły ukierunkować świadomość czytelnika tak, by ten zagłębiając się w poszczególne strony komiksu zwrócił uwagę na pewne ważne dla tej opowieści elementy, którym celowo nadano specyficzną wyrazistość i formę.

Komiks Battle Angel Alita w moim sercu zajmuje szczególne miejsce, może dlatego iż jest on jednym z pierwszych komiksów w stylu manga, które miałem okazję zobaczyć, a może dlatego iż towarzyszy mi on już prawie czwartą część mojego życia. Tak, z pełną świadomością mogę stwierdzić, iż mam szczęście być jednym z tych, którzy dorastali razem z „Alitą".

Moja przygoda z Gahn-mu, bo tak brzmi japoński tytuł będący wyrazem powstałym z zestawienia dwóch znaków kanji - „gan" i „mu", zaczęła się pod koniec lat osiemdziesiątych, kiedy to przyjechał do Polski jeden z moich japońskich kolegów, przywożąc ze sobą kilka tokijskich komiksowych tygodników (grubości dobrej książki telefonicznej). W nich właśnie po raz pierwszy publikowano fragmenty krótkich jeszcze i niezbyt spójnych epizodów komiksu z udziałem Gally - sympatycznej dziewczyny cyborga, które co najciekawsze nie zwróciły nawet najmniejszej uwagi czytelników. Autor jednak nie zraził się tym niepowodzeniem. Przez kilka lat pracując dalej nad swym dziełem, przeprowadził sporo zmian formy graficznej i zupełnie zmienił fabułę. W 1991 roku mając już na ukończeniu pierwszy epizod składający się z ponad 500 gotowych plansz, postanowił ponownie zaatakować. W kolejnych, cotygodniowych wydaniach magazynu Business Jump, nakładem wydawnictwa Shueisha zaczęły ukazywać się pierwsze około osiemnastostronicowe fragmenty komiksu, które wydane w nowej formie spotkały się z pełną aprobatą czytelników. Z początkiem lat dziewięćdziesiątych, po sukcesie Akiry, w mangowej twórczości Japończyków nastąpiło nasilenie tematyki w klimacie s-f i cyberpunk, w której to główne role odgrywały zbuntowane roboty i krwiożercze cyborgi. Gahn-mu okazał się jednak być czymś innym, na pozór poruszającym tą samą tematykę, ale jakby w szerszym spektrum i z zupełnie innej, nowej strony. Pośród tej niszczycielskiej brutalności i bezdusznych maszyn pojawiła się drobna dziewczynka, której przeznaczeniem było stać się cyborgiem. Wielowątkowa fabuła oraz perfekcyjna wręcz kreska podparte zostały niesamowitymi dialogami. Nierzadko zdarza się iż nawiązuje ona do pewnych znaków, wypowiedzi czy sytuacji zawartych w poprzednich lub początkowych tomach komiksu.

Niejednokrotnie czytałem wszystkie tomy tego komiksu i muszę przyznać, że nawet teraz zdarza mi się odkryć coś nowego - zauważam gest, mimikę twarzy jednego z bohaterów, czy też element krajobrazu, który rzuca nowe światło na sytuację lub rozwój akcji w danej chwili, nadając nowy tor myślom i wewnętrznym odczuciom czytelnika. Wielkim atutem całej opowieści jest brak ostatecznych wyjaśnień. Nie ma w niej długich encyklopedycznych podciągów na pół strony, jak to ma miejsce na przykład w twórczości Masamune Shirow. Owszem, zdarzają się informacje o technicznych nowinkach, ale podane są one w bardzo zwartej i konkretnej formie. Wiele wątków świata rzeczywistego zostało wplątane w wyimaginowany świat autorstwa Kishiry. To co w naszym świecie nazwano by zdeformowaniem lub wynaturzeniem, w świecie Ality jest normalnością dnia codziennego. Śmierć również została wynaturzona. To że ktoś umarł, wcale nie świadczy o tym, że nie żyje. Czasem z poszczególnych fragmentów ciała, nawet tych najmniejszych, tworzone są istoty, które dzięki nanotechnologii zostały powołane do nowego życia z pełną, częściową lub zerową świadomością. Wiem iż stwierdzenie to brzmi jak cytat z dobrego horroru, ale właśnie takie skrajności jak miłość, a zarazem śmierć i wysoko rozwinięta inżynieria mechaniczno-genetyczna, poruszane są w tej opowieści. Świat stworzony przez Kishirę stał się jakby podstawą nowego trendu w rozważaniach na temat wizji przyszłości. Często zastanawiam się w jaki sposób udało się Kishirze tak bezpośrednio ukazać ogrom i potworność zabójstw, a z drugiej strony doprowadzić psychikę czytelnika do takiego stanu, iż odbiera on to jako coś zupełnie normalnego i właściwego dla świata w którym rozgrywa się akcja. Świata z którym się nie zgadzamy i w którym nie potrafi odnaleźć się główna bohaterka.

Kishiro w perfekcyjny sposób bawi się z czytelnikiem, działając w przeróżny sposób na jego psychikę. Bardzo często w całym komiksie, we wszystkich tomach, forma graficzna ogranicza się jedynie do rozrysowania samej postaci bez tła, czy też elementów otoczenia. Czasem są to fragmenty nawet kilkustronicowe. W jakiś sposób jednak to nie razi, gdyż czytelnik zaaferowany akcją zwraca uwagę na elementy skrupulatnie wybrane przez autora. Tło nierzadko pojawia się tylko w szczątkowym zarysie i zazwyczaj po to, by czytelnik mógł określić wielkość i kształt pomieszczenia lub miejsca, w którym rozgrywa się akcja. Oczywiście nie brak tu i widowiskowych dopracowanych w każdym szczególe, dużych, panoramicznych rysunków oraz wspaniałych scen pełnych dynamicznych ujęć. Jednak mimo swego potencjału emocjonalnego, są one tylko uzupełnieniem głównej części komiksu.









Zastanawiają się Państwo zapewne, czemu na wstępie podkreśliłem iż komiksowi temu poświęciłem prawie jedną czwartą życia? Powodem tego jest sposób ukazywania się w sprzedaży poszczególnych tomów „Ality" i specyfika fabuły w nich zawarta.

Całość japońskiego wydania zawarta została w dziewięciu tomach:

Tom-1: „Rusty Angell" ukazał się 24 września 1991 roku

Tom-2: „Iron Maiden" ukazał się 24 lutego 1992 roku

Tom-3: „Kiling Angel" ukazał się 22 lipca 1992 roku

Tom-4: „Ars Manga" ukazał się 24 maja 1993 roku

Tom-5: „Lost Sheep" ukazał się 22września 1993 roku

Tom-6: „Rain Maker" ukazał się 24 stycznia 1994 roku

Tom-7: „Panzer Bridge" ukazał się 24 kwietnia 1994 roku

Tom-8: „War Chronicle" ukazał się 24 wrzesień 1994

Tom-9: „Conquest" ukazał się 21 lipca 1995 roku

Wszystkie tomy wydała Sueisha w wersji czarno białej. Każdy z nich liczy sobie około 180 stron i jest oprawiony w barwną, lakierowaną obwolutę. Po całej edycji ukazała się jeszcze w Japonii encyklopedia podsumowująca całość „Ality" oraz wyjaśniająca pewne nowinki techniczne i tematyczne związane z fabułą i formą graficzną komiksu.

Z wydania amerykańskiego „Ality" pojawiło się dopiero siedem tomów:

Tom-1: „Battle Angel Alita" ukazał się w marcu 1993

Tom-2: „Tears of an Angel" ukazał się na przełomie sierpnia i września 1994 roku

Tom-3: „Killing Angel" ukazał się w lipcu 1995

Tom-4: „Angel of Victory" ukazał się w sierpniu 1995

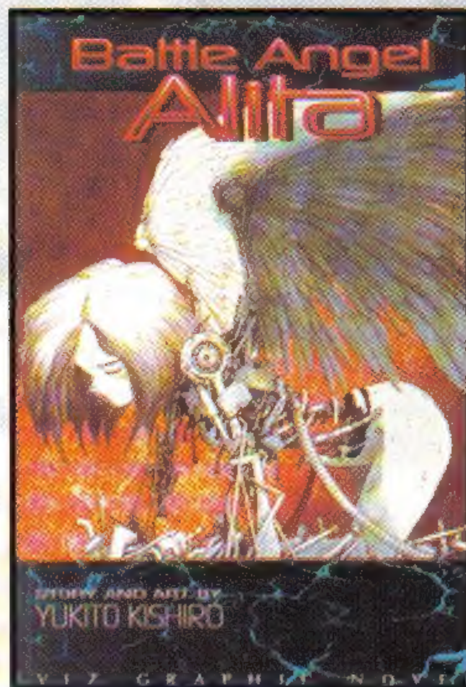
Tom-5: „Angel of Redemption" ukazał się w lipcu 1996

Tom-6: „Angel of Death" ukazał się we wrześniu 1996

Tom-7: „Angel of Chaos" ukazał się w marcu 1997

Wszystkie tomy wydał Viz Comics w wersji czarno białej ze sztywnymi lakierowanymi okładkami w formacie podobnym do edycji japońskiej (205x140). W USA poza wydaniem „nowelowskim" (w tomach) od 1992 roku „Battle Angel Alita" opublikowano w serii zeszytowej po dwadzieścia pięć stron każdy. Do dzisiaj ukazało się 56 zeszytów.

Jak zapewne Państwo zauważyli poszczególne tomy ukazywały się dość













Yukito Kishiro.

Urodził się 24 marca 1967 roku w Tokio, dorastał w Chiba. Ma grupę krwi zero. Uwielbia chińską kuchnię, a w szczególności kluski i wszelkiego rodzaju budynie i kramy. Przepada za lodami. Nienawidzi jeść „owoców morza", a przede wszystkim ostryg i krabów. Dostaje „białej gorączki" na widok kolorowych cukierków i sterty kartek z prośbą o autograf. Nie pija alkoholu w żadnej postaci i nie pali papierosów. Nienawidzi głupawych mang, zazwyczaj wyściela nimi podłogę. Jego ulubionym bohaterem jest Bruce Lee, z Japonii natomiast Masutasu Ouyama. Uwielbia szybkie motory typu Yamaha V-MAX.

Do tej pory stworzył:

(1984) Kikai - wydanie Shogakukan Newface comics
(1988) Kaiousei - wydanie Shougakukan
Hito - wydanie Kadokawa-Shoten
(1989) Dai-Mazin - wydania Shougakukan
Future Tokyo Head Man - wydanie Shougakukan
(1990) Te universe robber of boys - wydanie Kadokawa-Shoten
(1991-1995) Gunnm - wydanie Shoeisha
(Wrzesień) Haisha - wydanie Yong Jump special edition „Ultra Jump"
(Styczeń) Haisha - wydanie Ultra Jump, opublikowane przez Shoeisha








nieregularnie, czasem z opóźnieniem nawet dziewięciomiesięcznym, przez co całość edycji rozciągnęła się na kilka lat. I tu właśnie „bierze górę" ponadczasowość mangi. Kishiro nie poprzestał na małej zagubionej dziewczynce, jaką była Alita w początkowych scenach komiksu. Wiedząc, iż edycja potrwa nawet kilka lat, autor postarał się by główna bohaterka dorastała razem z czytelnikami, i co najistotniejsze, prawie w czasie rzeczywistym. Jeśli dany tom miał ukazać się z dużą przerwą, Kishiro automatycznie uwzględniał upływ czasu, pozwalając bohaterce dorosnąć, by w ten sposób nie traciła ona kontaktu ze swymi „starymi" czytelnikami.

Warto tutaj zaznaczyć pewną niechlubną dla Amerykanów drobnostkę, aczkolwiek mocno rzutującą na całość odbioru tej opowieści. Nie trudno zauważyć również w tym artykule, iż zamiennie używam imienia Gally i Alita. Taką, a nie inną pisownię zawdzięczamy właśnie Amerykanom. To oni stworzyli Alitę, bo przecież w wersji japońskiej główna bohaterka ma na imię Gally. Wynikło to jak zwykle z kłopotów, jakie mają Amerykanie w wymową i pisownią japońskich wyrazów. Dlatego też tytuł komiksu w oryginale brzmi Gahn-mu, po pierwszej adaptacji do amerykańskiego - Gun-num, po drugiej - Gunnm, a po „poddaniu" się - Battle Angel Alita. To samo dotyczy pozostałych bohaterów komiksu, również zrealizowanego na jego podstawie w 1993 roku filmu anime.

Oto kilka przykładów:

Japoński = angielski
Gally = Alita
Gonz = Gonzu
Jashugun = Jashugan
Ed Crystal = „Ed" Esdoc
Unba = Umba
Sala = Sarah
Yugo = Hugo
Zalem = Tiphares
Fogira Four = Figure Four
Ruw Colins = Lou Collins



Do dnia dzisiejszego „Alita" ukazała się w sześciu wersjach językowych:

* Japońskiej
* Angielskiej
* Hiszpańskiej
* Francuskiej
* Tajlandzkiej
* Chińskiej

Wersja filmowa „Ality" swą fabułą przypomina dwa pierwsze tomy serii komiksowej. Początkowe sekwencje filmu rozrysowano dokładnie według kadrów z komiksu, przez co można odnieść wrażenie, że komiks jest pewnego rodzaju scenopisem. Niestety w trakcie rozwoju akcji, fabuła coraz bardziej zaczyna odbiegać od komiksu pozostawiając w końcu jedynie cień podobieństwa w stosunku do pierwowzoru. Zmienił się również design w filmie i osobiście uważam, że na gorszy. Alita została sztucznie postarzona i pozbawiona uroku zawartego w designie z komiksu. Również jej sposób poruszania w filmie pozostawia sporo do życzenia. Zrobiono z niej „panienkę lekką jak piórko", no ale w końcu nie ma się czego czepiać, bo przecież „Alitka" waży zaledwie 181,2 kg.

c.d.n.

Piotr Rogóż

1. „Gunnm", czy „Battle Angel Alita"?

„Gunnm" to tytuł mangi wydanej w 1991 roku przez Yukito Kishiro i pierwszy raz opublikowanej w „Business Jump" wydawnictwa Shueisha. Oryginalnie tytuł ten zapisany jest w dwóch znakach kanji (czyli chińskich piktogramach) oznaczających „Gun - Gan" (Broń) i „Dream - Mu" (Sen) i próbując tłumaczyć, można to odczytać jako „Gun Dream", czyli „Wyśniona Broń". Tytuł ten należałoby czytać jako „GAHN-mu". „Battle Angel Alita" jest po prostu tytułem wymyślonym na rynek amerykański przez wydawnictwo Viz Communications. Imię Alita jest więc anagramem słownym z Battle Angel, która to nazwa została zaczerpnięta z tytułu pierwszego tomu. Oryginalnie (w Japonii) Alita nazywa się Gally, a imię takie nadał jej doktor Ido (tak zresztą miał na imię jego pies, który zdechł miesiąc przed odnalezieniem resztek cyborga - czyli Ality). Tytuł „Gunnm" obowiązuje również we Francji i paru innych krajach, więc tytułu tego będziemy używać zamiennie razem z tytułem „Battle Angel Alita". Natomiast w 1993 roku została zrealizowana na anime „Battle Angel" przez A.D. Vision, która to następnie przemianowana została na „Battle Angel Alita".

2. Film OAV „Gunnm"

Tytuł: Gunnm (1993) (V)
Rok produkcji: Japan 1993 Color
Produkcja: K.S.S. / MOVIC
Inne tytuły: Battle Angel (1993) (V) (w USA) Battle Angel Alita (1993) (V) (w USA)
Reżyseria: Fukutomi Hiroshi
Scenariusz: Akinori Endo
Muzyka: Harada Soichiro, Kaoru Wada
Chara Designer: Yuki Nobuteru
Gatunek: Science Fiction / Cyberpunk ;
Format: OAV czas: 60 minut
Autor: Yukito Kishiro Japoński
Tytuł: Gunnm © 1990, 1993 Yukito Kishiro

Anime „Gunnm" składa się z dwóch części OAV, które są sprzedawane na jednej kasecie. Część pierwsza nosi tytuł: „Gunnm: Rusty Angel" (Zardzewiały Anioł), natomiast druga: „Gunnm: Tears Sign" i jak na razie nie zapowiada się, że powstaną kolejne odcinki. Są one rozprowadzane w USA przez AD Vision, natomiast w Europie przez Manga Video Entertainment.
A jak przedstawia się fabuła? Otóż w przyszłości Ziemia stanie się jednym wielkim śmietnikiem, pełnym odpadów zarówno pochodzenia mechanicznego jak i ludzkiego. To wysypisko nazywać się będzie z japońska - Kuzutetsu. Jednym słowem: dobry, klasyczny, mroczno-cyberpunkowy klimat. Nad ziemią zawiśnie wielkie miasto, coś na kształt Bespin (miasto w chmurach) w „Gwiednych Wojnach", zwane biblijnie - (Jeru) Salem (też: Zalem lub Tiphares, w zależności od wersji filmu lub mangi). Niestety, jest ono dostępne tylko dla nielicznych i stanowi wyśniony Eden dla wybrańców. Reszta żyje w odrażających slamsach rozciągających się pod wiszącym miastem. Jest to siedziba przestępców, prostytutek i innych podejrzanych osobników humanoidalnych i nie tylko. Pewnego dnia doktor Daisuke Ido, kręcąc się po bezkresnym wysypisku odnajduje resztki żeńskiego cyborga i ponieważ jego specjalizacją jest naprawa androidów, robotów i cyborgów, zabiera go ze sobą. Postanawia zreperować zardzewiałego anioła (jak sam o nim mówi), gdyż ma w stosunku do niego plany na przyszłość. Marzy mu się spokojny dom, lepsza przyszłość i obecność kobiety. Po uruchomieniu dziewczyny-cyborga okazuje się, że utraciła ona zupełnie pamięć. Tak więc dr Ido nadał jej nowe imię - Gally (albo Alita, znowu kwestia wersji językowej). Dla niej życie zaczęło się zupełnie od nowa. Jednak pewnego dnia Gally zaczyna odkrywać niepokojące ją fakty. W mieście staje się coraz głośniej o tajemniczym mordercy, który pozbawia swoje ofiary głów i żywi się ich endorfiną (enzym wytwarzany przez przysadkę mó-






zgową). Najdziwniejsze w tej sprawie jest to, że dr Ido wyrusza co noc z podejrzaną, dużą walizką i wraca nad ranem. Kiedy po jednej z takich wypraw zostaje lekko ranny, Gally postanawia sprawdzić jakie naprawdę „hobby" ma jej opiekun. Jednak podejrzenia na niego padają zupełnie niesłusznie, gdyż dr Ido nocami wciela się w tępiącego przestępców łowcę nagród. Niestety, tej feralnej nocy na jego drodze staje osławiona już dwójka psychopatycznych cyborgów, którzy pozbawiają ludzi głów. Zupełnie przez przypadek doktora Ido z opresji ratuje Gally. Okazało się, że nieświadomie włączył się u niej program zwany Panzer Kunst, czyli legendarna technika walki stworzona specjalnie na użytek cyborgów typu humanoidalnego kilkaset lat wcześniej. Idąc za swoim powołaniem, a wbrew oczekiwaniom dr Ido, Gally postanawia również zostać Łowcą Nagród. Jednak Gally jest w rozterce, gdyż chłopak, w którym się zakochała, Yugo (lub Hugo, patrz: wersja) zostaje wciągnięty na listę najbardziej poszukiwanych przestępców. Yugo natomiast wprost obsesyjnie pragnie dostać się do wyśnionego Salem.

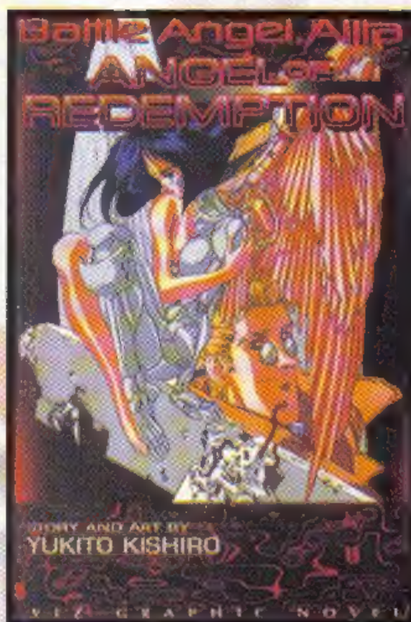
„Gunnm" to dziwny film. Oglądając go miałem wrażenie, że twórcy bardzo wiernie starali się oddać klimat z mangi Yukito Kishiro, a z drugiej strony jak na dłoni widoczna była niekonsekwencja w tym dążeniu. Być może w końcowej fazie produkcji starły się poglądy paru osób w kwestii co do kształtu tej anime, co spowodowało, że ostatecznie na rynek wyszedł produkt bardzo przeciętny. Jednak my widzowie nigdy się już chyba tego nie dowiemy. Ci, którzy znają już mangę, odnajdą tam znajome ujęcia, żywcem niemal przeniesione z kadrów komiksu. Jest tu masę bombowych detali, które nie zostały zapomniane przez realizatorów. Może nie mają specjalnego wpływu na przebieg akcji, ale za to budzą uznanie widzów za dbałość o szczegóły. Mam tu na myśli chociażby ogromne rury łączące miasto Salem ze stałym gruntem, z których na okrągło (w mandze) wydobywał się przeraźliwy jazgot, na co zresztą bezustannie narzekali bohaterowie. Rurami tymi nieustannie wyrzucane były odpady i ścieki z metropolii w chmurach, co zostało przeniesione bardzo wiernie do anime. Początek filmu, gdzie doktor Ido odnajduje Gally, jest zrobiony perfekcyjnie, dokładnie tak jak go sobie wyobrażałem czytając pierwszy tom mangi. Rozbudziło to mój apetyt na resztę filmu, ale jak na złość - czym dalej, tym gorzej. I tu dały o sobie znać wspomniane już niekonsekwencje autorów. Niby chcieli zrobić film zgodny z wizją Kishiro, ale później jakby się zatrzymali w pół kroku. Sceny, które w komiksie są brutalne i pokazane niemal z naturalistyczną dokładnością, tutaj zostały bardzo poważnie pookrajane. Tylko, że film i tak nadal jest brutalny i krwisty. W efekcie i tak nie nadaje się do oglądania jako „kino familijne" w niedzielne popołudnie, więc wyrzucenie niektórych scen z mangi nic tu nie pomogło (bo podejrzewam, że był to celowy zabieg dla poszerzenia publiczności). Ponadto Yukito Kishiro nie zrobił tych scen, aby tylko zszokować czytelnika, ale był to niezbędny składnik specyficznego poczucia humoru (coś a la Tarantino z Rodriguezem w „Od zmierzchu do świtu"). Kolejnym minusem jest dla mnie sama postać Gally. Ktoś chyba nieźle się przestraszył podtekstów seksualnych w mandze, w wyniku czego w OAV'ace stosunek między doktorem Daisuke Ido, a Gally możnaby w dużym uproszczeniu przedstawić jako relacja: ojciec - córka. Wrażenie to pogłębia design postaci Gally. W filmie wygląda jak trzynastoletnia dziewczynka w okresie rozkwitu (zwykło się wtedy mówić: „ni pies, ni wydra"), o niewinnej i pozbawionej uroku buzi. Dzięki temu nikt z widzów nie posądzi doktora Ido o pedofilię i tak oto problem skomplikowanych relacji na linii „człowiek-cyborg" rozpłynął się w niebycie i zniknął scenarzyście z pola widzenia. Przynajmniej nie musiał się więcej wysilać i kluczyć. Najgorzej jednak sprawa wygląda właśnie w wypadku owego scenariusza. Powstał on na podstawie fabuły z dwóch pierwszych tomów mangi. Skupię się jednak na pierwszym odcinku, czyli na „Zardzewiałym Aniele". Skróty myślowe i luki w scenariuszu są zastraszające. To nic, że w komiksie Gally potrzebuje około stu stron na zyskanie nowego, kolejnego już ciała (gdyż pierwsze straciła w pojedynku z Makaku - wysysaczem mózgów), odzyskanego po cyborgu bojowym. W anime ma je już prawie od początku, z pominięciem pierwszej wersji ciała (o którym zupełnie zapomniano). Maksymalnie zmienił też swój pierwotny charakter Makaku, który również otrzymał zupełnie nową tożsamość od scenarzysty. W mandze był on podstępną i bezwzględną kreaturą, zrodzoną gdzieś w odpadach wyrzucanych z Salem. Swoją najgroźniejszą broń - „Grind-cutter", czyli rodzaj wystrzeliwanych z prawej ręki bardzo szybko wirujących ostrzy (w wersji europejsko-amerykańskiej wystrzeliwuje je z lewej ręki; to tradycyjny „efekt" adaptacyjny), zdobył rozrywając mózg Kimble, byłemu championowi i zwycięzcy 281 śmiertelnych pojedynków na ringu. Natomiast w filmie posiada owe ostrza od samego początku, a na dodatek widzowie utwierdzani są w przekonaniu, że Makaku nie jest psychopatycznym mordercą, tylko taką samą jednostką jak pozostali mieszkańcy z trochę innym hobby. Jeśli Pan Akinori Endo chciał nadać głębszy sens postaci Makaku, to chyba nie najlepiej mu to wyszło. Oglądając wersję anime, miałem nieznośne wrażenie, że ktoś próbuje mi przedstawić rodzaj ściągawki, czy też bryku z „Gannm", takie jakie można spotkać w księgarniach streszczające np. „Pana Tadeusza", czy też „Dziadów". Pominięcia wielu bardzo ważnych wątków i pobieżne potraktowanie kluczowych dla mangi postaci spowodowało, że film stał się pokraczną karykaturą w stosunku do pierwowzoru. I wcale nie chodzi mi o to, aby twórcy wiernie trzymali się oryginałów, gdyż zmieniając czasem zamierzenie autora można też osiągnąć świetny efekt (jak to ma miejsce w wypadku serii „Dominion Tank Police" na podstawie mangi Masamune Shirow, która to ma zupełnie inny charakter niż manga, a zarazem tworzy całkowicie nową jakość).

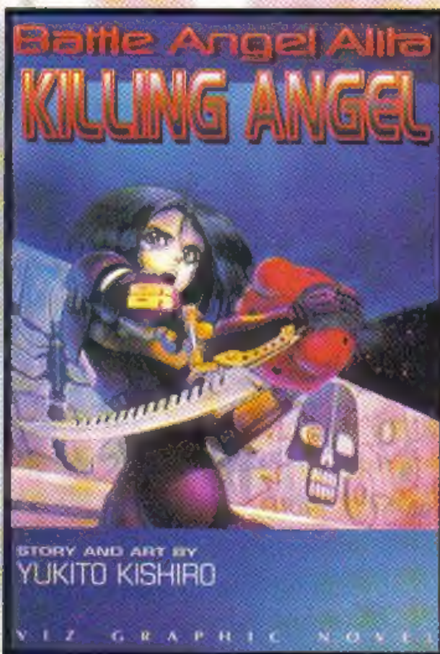
Niestety. Film „Gannm" nie przypadł mi zupełnie do gustu. Plusem jest utrzymanie klimatu mangi, ale reszta świadczy już na jego niekorzyść. Nie oznacza to jednak, że film jest totalnie zły. Po jego oglądnięciu część osób może nawet odczuwać satysfakcję i być może spodoba się on wielu z Was. Na koniec podam jeszcze dwa powody, które zadecydowały o niepowodzeniu tego tytułu w Japonii. Po pierwsze: design Gally nie był zbyt kawaii w stosunku do mangi, po drugie: japońscy Otaku stwierdzili, że głosy seiyuu były wyjątkowo niefortunnie dobrane. Ponadto większość z nich znała treść mangi i ogromne uproszczenie fabuły wywołało u nich odruch wymiotny. Dlatego nie spodziewajcie się szybko kontynuacji. Dla fanów Ality mam jednak pocieszającą informację. Mimo skonkludowania przez Yukito Kishiro przygód Gally w mandze „Gunnm", jej losy możecie jeszcze poznać z dwóch innych serii: „Haisha" i „Gunnm Gaiden".

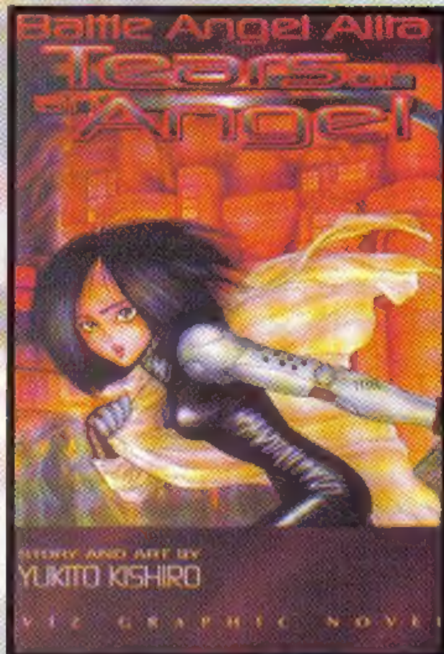
Mr.Gato



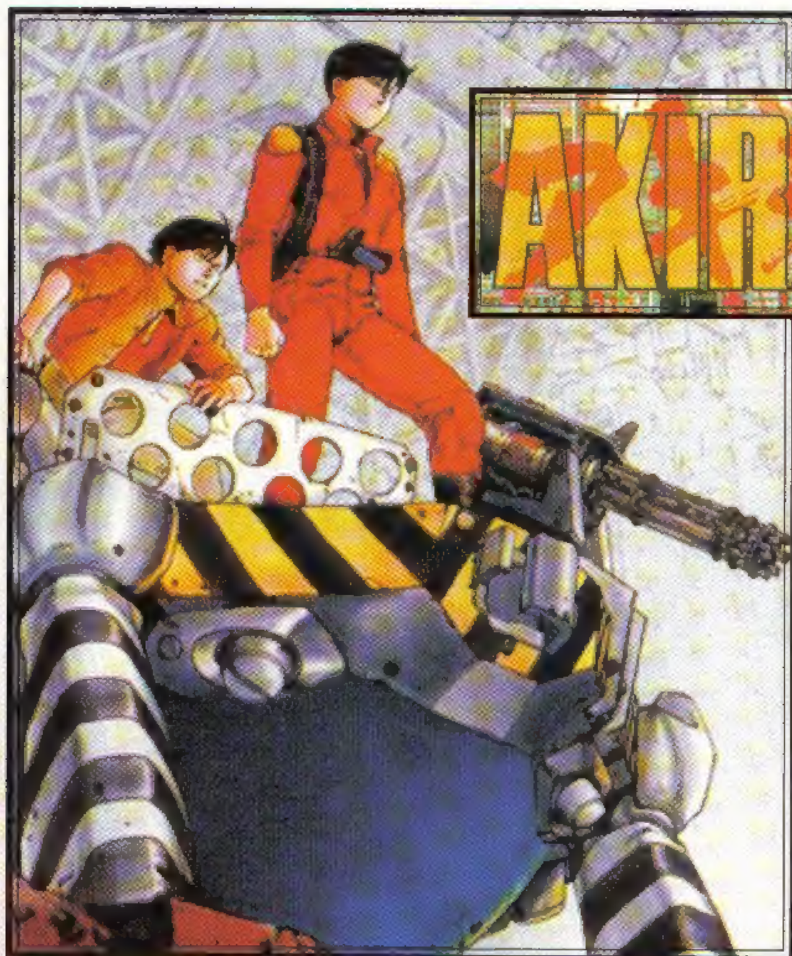












CYBERPUNK

Na początku próba odpowiedzi na pewne wątpliwości, jakie ostatnio pojawiły się wśród niektórych OTAKU, w związku z gatunkiem jak i samym filmem. Po pierwsze - gatunek. Chciałbym (o ile mogę rościć sobie prawa do jakiegoś autorytetu w tej sprawie) ostatecznie rozstrzygnąć sporną kwestię, o którą kopie kruszą dwa (znane mi) obozy odbiorców ANIME. Opcja pierwsza (dodam, że klasyczna) uważa w dalszym ciągu AKIRĘ za cyberpunk. Druga natomiast, już nie. Nie będę wnikał w to, do czego zaliczany jest przez „Owych" film i skupię się jeno na ich negacji klasycznego podejścia do sprawy. Zatem, próbując nieco poetymologizować (dodam tylko, iż traktuję wszystko z amatorskim zapałem), zastanówmy się nad pierwszą częścią słowa: CYBER. Nowatorzy twierdzą, iż AKIRA nie może być zaliczony do cyberpunku ze względu na fakt, iż sam w sobie nie zawiera żadnych postaci (bohaterów) zcyborgizowanych (czyt. „nikt nie jest robotem"). I z tym się zgodzę, faktycznie nie ma żadnych cyborgów, chociaż... CYBER jest skrótem od cybernetyki, a nie jak sądzą niektórzy od CYBORGA. W przeciwnym bowiem razie, mieliby oni rację, gdyż CYBORG (skrót od CYB(ernetic) + ORG(anism)), to organizm cybernetyczny i faktycznie wtedy w filmie powinny pojawiać się cyborgi. Natomiast CYBERNETYKA (gr.kybernetikos = sterujący) jest działem wiedzy o sterowaniu, a w węższym znaczeniu o „układach odznaczających się znacznym stopniem samosterowności, jak maszyny cybernetyczne, organizmy żywe (z CZŁOWIEKIEM włącznie (...Ha!)) i SPOŁECZNOŚCI (...Ha! Ha!)." ←—— Cytat za SŁOWNIKIEM WYRAZÓW OBYCH PWN. Słyszała niebiata?! „Z człowiekiem włącznie" i „społeczności". Myślę, że nie pozostawiłem żadnych wątpliwości. Czy subkultura punkowska jest pewną społecznością? Jest. Czy Kaneda albo Tetsuo są „organizmami żywymi (z człowiekiem włącznie)"? Są. Czy jeśli dodamy do tego te wszystkie „znaczne stopnie samosterowności" w futurystycznym Tokio, to otrzymamy to co otrzymamy? Otrzymamy. Aha! Jeszcze jedno, na wypadek gdyby ktoś już koniecznie chciał tych robotów. Rozumienie pojęcia CYBORG przez przeciętnego OTAKU jest raczej potoczne, zatem podam pełną definicję pojęcia CYBORGIZACJA. Otóż CYBORGIZACJA, to „dążność do zastępowania narządów żywego organizmu wytrzymalszymi i doskonalszymi w działaniu urządzeniami sztucznymi; także (Uwaga!!!): próby sterowania organizmem przez intensyfikację lub hamowanie różnych naturalnych procesów biochemicznych i neurofizjologicznych." - Cytat za PWN. No, jeśli to, co wyprawiał pan doktor z Tetsuo nie podpadało pod cyborgizację (zwłaszcza w kwestii neurofizjologicznej)...?

KTO WAŻNIEJSZY

Kwestia druga. Kto jest głównym bohaterem AKIRY. Tytułowy Akira, Kaneda, czy może biedny Tetsuo? Poczułem się trochę jak Janusz Weiss i już śpieszę z odpowiedzią. Myślę, że jedynej prawidłowej nie ma, tak jak nie ma jedynej prawidłowej płci Ranmy. Wariant symboliczny - Tetsuo i Akira? Żaden z nich w pojedynkę. Bo założenie filmu jest takie, że Akira to taki CYBERBUDDA. A każdy wie, że Buddą się nie jest, tylko Buddą się staje. Zatem, jeśli założymy, że Tetsuo na końcu stał się Akirą, to nie może być mowy o jakimś osobnym Akirze i jakimś osobnym Tetsuo.

Wariant dramaturgiczny. Kaneda jest przez cały czas postacią wiodącą. Poza tym to on znajduje się na okładkach i plakatach, więc kto? Myślę, że nie popełni się wielkiej skuchy, jeśli mówiłoby się o AKIRZE, że jest to film o ewolucji (czy raczej rewolucji) małego Tetsuo, opowiedziany poprzez postać Kanedy. Uff!

1988.07.16. TOKIO

Prawdopodobnie wtedy pierwszy raz ujawnił się Akira. Prawdopodobnie, bo nikt nie jest pewien przyczyny ostatniej wojny, która pochłonęła całe miasto. Film rozpoczyna długa panorama pionowa Tokio. Gdy widać miasto w pełnej krasie, w jego centrum dochodzi do eksplozji. Potężny wybuch nuklearny zmiata z powierzchni ziemi całe miasto. Wszystkiemu towarzyszy całkowita cisza. Ten zabieg powtarza się w filmie kilkakrotnie, doskonale oddając nastrój konkretnych scen. Bardzo trafnie sięgnął Otomo po klasykę filmową, taką jak „Dusze Czarnych" (1929, tyt.org. „Hallelujah") Kinga Vidora, gdzie po raz pierwszy ukazano dramaturgiczną moc ciszy. W ogóle, japońska sztuka filmowa, od samego początku swego istnienia charakteryzowała się doskonałymi rozwiązaniami w kwestii dźwięku. Bo, mało kto wie, że od początków japońskiej kinematografii, istniała tam instytucja Bensziego. Jego zadaniem było podkładanie dialogów pod mówiące postacie. Mało tego - często Benszi stawał się kompletną ścieżką dźwiękową, wraz z efektami. Dodatkowo mógł pełnić rolę krytyka, na bieżąco komentując i oceniając postępki bohaterów. Ale, o dźwięku (muzyce) w AKIRZE, pisałem w poprzednim numerze.

Akcja rozpoczyna się w 2019 roku, 31 lat do III Wojnie Światowej w Neo Tokio. Wizja miasta jest przygnębiająca. Na ulicach prowadzone są dwie wojny. Jedna między gangami motocyklowymi, która jest niejako pierwszą płaszczyzną fabularną filmu. Bohaterami tej są Kaneda, Tetsuo, Clowni itd. Druga wojna, będąca zarazem drugą płaszczyzną filmu, jest wojna między władzą, a rewolucjonistami (wyznawcami Akiry). W tej wojnie biorą udział prezydent, Pułkownik, politycy, terroryści (Roy i Kate) oraz Doktor. Pomostami łączącymi te dwa główne poziomy są główne postacie. Tetsuo znajduje się w strefie zainteresowań Pułkownika i Doktora.



Z kolei Kate (jeśli można tak to określić) do żywego porusza Kanedę. Istnieje jeszcze trzecia płaszczyzna filmu. Nazwijmy ją Płaszczyzną Akiry. Na niej znajdować się będą wszystkie obiekty badań Doktora i Pułkownika (nazywane kolejno Numerami) jak i Tetsuo z Akirą. Główny nacisk (w porozumieniu z Jedim) położę właśnie na ten wymiar, co nie znaczy, że całkowicie pominę fabułę i postacie. Z całej fabuły zdominowanej przez Kanedę, opartej na schemacie (Auu!) kina akcji, wyłania się stopniowo historia Tetsuo. Jest to opowieść o małym, zakompleksionym chłopcu, postawionym przed dorosłą rzeczywistością. „Banał" - powiecie. Nie, ponieważ ten mały chłopiec ma w ręku potężną broń, którą jest on sam. Poprzez przypadkowy kontakt z Numerem 26 aktywizuje się w nim dziwna energia. Okazuje się ona energią życiową, jaką posiada każde żywe stworzenie. Jednak w toku ewolucji, u niektórych osób wytworzyła się ukryta możliwość wykorzystywania tej energii bez jakichkolwiek ograniczeń. Hipotetycznie, silna osobowość powinna zapanować nad taką nadwyżką energii, niestety Tetsuo do silnych nie należy. Zawsze był najniższy w całej paczce. Wszyscy mu dokuczali. Przez to wpadał w coraz większe kompleksy. Nienawiść, jaką pałał do wszystkiego, co silniejsze została uwolniona przez gwałtowny przypływ mocy.



Po raz pierwszy energia daje o sobie znać w trakcie rutynowych badań, na jakie trafia Tetsuo po wypadku motocyklowym i spotkaniu z Numerem 26. W ich trakcie Doktor (wydawałoby się, że przez przypadek) odkrywa niezwykłość aury chłopca. Czym prędzej porównuje ją do hipotetycznego modelu aury Akiry. Okazuje się, że Tetsuo może stanowić klucz do rozwiązania jego zagadki. Po badaniach Tetsuo ucieka ze szpitala. Dołącza do swojego gangu. Bardzo szybko jednak daje o sobie znać spotkanie z małym chłopcem. Tetsuo

męczą dziwne halucynacje. Widzi małego, nagiego chłopca - Akirę. Po chwili pod nogami Tetsuo asfalt rozpada się na kawałeczki, z brzucha Tetsuo wylatują wnętrzności. Obiekt zostaje namierzony przez Doktora i Pułkownika, po czym odstawiony z powrotem do szpitala.

Pozostali członkowie gangu, wkrótce potem są świadkami zamachu terrorystycznego w metrze. W zamach zamieszana jest Kate, którą wcześniej Kaneda wyciągnął z aresztu. W zamieszaniu Kaneda usiłuje odnaleźć Kate, podczas czego wpątuje się w kłopoty z terrorystami. Zwerbowany przez nich bierze udział w próbie porwania Tetsuo z budynków rządowych. Tam właśnie znajdują się wszystkie Numery. Dziewczynka (będąca jednym z Numerów) przepowiada Doktorowi i Pułkownikowi rychły koniec Neo Tokio. Można go uniknąć jedynie eliminując źródło energii - Tetsuo. W tym czasie badania nad Tetsuo posuwają się do przodu. Którejś nocy w jego pokoju dzieją się dziwne rzeczy. Chłopca męczy migrena. Leżąc na poduszce widzi jak na jego łóżko wspinają się maskotki. Mały miś, króliczek i samochodzik. Początkowo bierze je za halucynacje. Gdy próbuje je chwycić, te znikają. Jednak znikają tylko na chwilę, by za moment pojawić się powiększone do wysokości kilku metrów. Przerażony Tetsuo zostaje zaatakowany przez wielkie zabawki. Z ust i oczu każdej wydobywa się dziwny, biały płyn. Łóżko Tetsuo zostaje rozbite, gdy jedna z łap misia zamienia się w głowę smoka. Chłopiec ucieka i mały włos nie przygniata go wielki królik. Po chwili zostaje zbombardowany klockami. Tajemniczy płyn wypełnia cały pokój. Tetsuo wpada weń i stwierdza, iż jest to zwykłe mleko. Tutaj widz zostaje wystawiony na próbę. Bo oto w jednym ujęciu Tetsuo prawie tonie w mleku. Przerażony krzyczy. Wtedy rozlega się grzmot. Wypada okno i Tetsuo rozgniata stopą szklankę, czyli musiał stać. Ale jak mógł stać na dywanie, skoro przed chwilą pływał w morzu mleka? Co tu jest halucynacją, a co upiorną rzeczywistością? Jeżeli przyjmiemy, że migrena Tetsuo stworzyła halucynacje, będące projekcją jego lęków z dzieciństwa (tak, tak wiele dzieci boi się swoich zabawek, a najstraszliwsze są przecież pajacyki), to znaczy, że materializacja powiększonych zabawek nastąpiła po uprzednim skanowaniu umysłu Tetsuo przez Numery. To by miało sens. Dochodzi jeszcze mleko, ale i ono może mieć swoje uzasadnienie. Istnieje ogromna liczba dzieci panicznie bojących się niektórych artykułów spożywczych. Do najpopularniejszych należy szpinak, szczaw, marchewka i (co najważniejsze) mleko. Gotowane, tłuste, ciepłe mleko z pływającym kożuchem. Z całą pewnością Tetsuo mógłby się go bać. Numery mogły w tym przypadku skorzystać z prześwietlenia myśli chłopca, lub strzelać w konkretny artykuł. To jedna koncepcja. Druga różni się tylko tym, że owe zabawki i mleko są lękami nie Tetsuo, a samych Numerów. Wszak wyglądają na stare, ale przecież są one tylko małymi dziećmi ze szczególnymi zdolnościami. Często bywa tak, że straszymy tym, czego się boimy. W obu przypadkach jednak, należy się sumienna spowiedź z tego co wyimaginowane, a co rzeczywiste. Skoro małe zabawki są halucynacją, to nie można ich złapać w rękę. Zgadza się. Skoro duże potwory stworzone zostały z przedmiotów znajdujących się w izolatce, to mogą zrobić fizyczną krzywdę. Zgadza się - rozbiły łóżko. Skoro można się utopić w mleku, to nie może ono tak po prostu zniknąć! I tu właśnie brakuje logiki, nie w samych miśkach, czy wypadających flakach. Tu właśnie należałoby się zastanowić między jakimi wymiarami porusza się Tetsuo i Numery. Podobnie po chwili, gdy Tetsuo kaleczy się w nogę. Zabawki widzą krew i boją się. Wtedy okazuje się, że wewnątrz nich kryją się Numery. Wszystkie znikają, a Tetsuo wydostaje się na korytarz szpitala. Klucząc korytarzami zabija dziesiątki żołnierzy, próbujących go zatrzymać. Rob... to krzycząc. Nie dziwi to specjalnie, wszak Oskar z „Blaszanego bębenka" również głosem czynił cuda. Dziwi co innego. Krzycząc, Tetsuo narusza ściany i sufity korytarzy i pomieszczeń. Wszystkie rozsypują się w drobny mak. Za nimi kryje się pusta czerń. Czy kawałki ścian przenoszą się do innej rzeczywistości, a głos Tetsuo jest do niej kluczem? Jeśli nie, to czemu za rozbitymi ścianami nie widać innych pomieszczeń? Tak czy siak, budynek jest wielopiętrowy. Jest jak najbardziej obiektem rzeczywistym, podlegającym prawom fizyki, więc czemu się nie wali? Czy w chwili aktywności Akiry w Tetsuo, cały obszar w jego zasięgu przenosi się do alternatywnej rzeczywistości? Jeśli tak, to jaki jest ten zasięg? Zdaję sobie sprawę z tego, że stawiam mnóstwo pytań. Jednak nie udzielam odpowiedzi, tylko na kilka, na te, na które odpowiedzi nie znam.

Tetsuo wydostaje się (wylatuje) ze szpitala, pozostawiając tam kupę gruzu, Pułkownika, Kanedę, Kate oraz wystraszone Numery. Pułkownik próbuje go ścigać, jednak po drodze dowiaduje się, że traci władzę i jest aresztowany. Bez namysłu robi to, co każdy oficer mający władzę polityczną. Mały zamaszek stanu i Japonia staje się Birmą, ale co tam. Kaneda i Kate zostają uwięzieni w areszcie. Tam Kate wpada w trans i Kaneda dowiaduje się, jaką moc posiadł Tetsuo. Trans Kate jest dziełem Numerów, wynika z niego, że są one istotami innymi niż ludzie (w domyśle inna cywilizacja, gatunek, rasa?) i moc, której pożądają ludzie należy się im. Po tym Numery uwalniają więźniów. W tym czasie w mieście dzieje się niewesoło. Czołgi na ulicach rozstawia Pułkownik, a trupy zostawia Tetsuo. Prezydent pali dokumenty. Roy okazuje się być jego agentem. Wojsko strzela do policji, policja do wojska, wszyscy do Tetsuo, a Tetsuo do wszystkich.

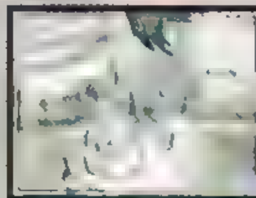
Następuje moment likwidacji postaci drugoplanowych (Roy, prezydent, barman itp.). Tetsuo zdecydowanie chce jednego. Chce dostać się do Akiry. Akira ponoć znajduje się w podziemnej bazie umieszczonej pod stadionem olimpijskim.

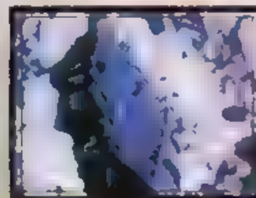
Rozpoczyna się walka między Tetsuo, a Numerami, które reprezentuje Kate. Kate przegrywa, a Tetsuo odkrywa Akirę. Zostały po nim jedynie szczątki zamrożone w kapsułach. Tetsuo osiąga szczyt swej mocy. Próbuje go powstrzymać Kaneda. Strzelają do Tetsuo z satelity. Ten jednak wylatuje na orbitę i niszczy kosmiczne działo. Aura Tetsuo przybiera kształtów Akiry. Tetsuo zmienia się w organiczno-cybernetyczną masę. Ogólnie niezła jazda. Numery się mobilizują i aktywizują prawdziwego Akirę. Następuje powtórzenie wydarzeń z roku 1988. Miasto jest świadkiem kosmologicznej osobliwości (odsyłam do tekstów p Hawkinga „Krótka historia czasu") „Nazywam się Tetsuo" i powtórka z Big Bangu. Koniec filmu zdecydowanie sugeruje, iż należy traktować go jako swoistą teorię kosmologiczną, a śmierć (czy raczej metamorfoza) Tetsuo, to początek nowego kosmosu. Najprawdopodobniej równoległego do naszego. Jeżeli Tetsuo z całą swą energią znika tutaj, to musi (zasada zachowania energii) pojawić się gdzie indziej. Tym właśnie daje początek nowemu wszechświatowi. Natomiast wszelkie zmiany i przejścia, jakie miały miejsce do tej pory, dotyczyły relacji między kosmosem naszym, a kosmosem Numerów. Jeżeli natomiast przyjąć koncepcję tylko jednego Kosmosu, to przejściom towarzyszyłyby nagięcia osi czasu, które w przypadku wszelkich osobliwości kosmologicznych i tak mają miejsce.

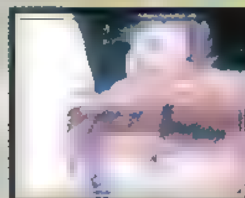
Bartek Kędzierski

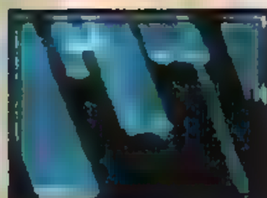
Akira
Akira © Katsuhiro Otomo, Akira/Kodansha, Bandai, Toho, Tokyo Movie Shinsha
Autor: Katsuhiro Otomo
Reżyseria: Katsuhiro Otomo















Pisząc te słowa, jestem świeżo po lekturze kilku zdawkowych recenzji filmu, wysmażonych przez Internetowych masterów. Sam oglądając jeden z odcinków, musiałem uporać się z mieszanymi uczuciami, ale to co popisali ci „spece", przechodzi wszelkie pojęcie. Pan Geoffrey Scott pisze, „że nie może uwierzyć iż ktoś może być na tyle głupi by wydać takie g..." „Właśnie takie tytuły przysparzają ANIME coraz gorszą prasę" - pisze dalej master, a zaraz potem zapytuje, kto to wydał? Kto animował? Kto (wreszcie) jest autorem scenariusza? Wydaje mi się, że skoro pisać potrafi, to czytać chyba też, a wszystkiego dowiedzieć się można z napisów końcowych lub początkowych, ponieważ pan Scott ma zamiar unikać tych nazwisk. Ba, zastanawiał się nawet nad zarzuceniem ANIME w ogóle, „ale przecież tyle tam fajnych tytułów" - kontestuje po chwili. Gdyby jednak pan Geoffrey Scott w dalszym ciągu miał problemy, to podpowiem. Autorem filmu jest Ichiro Itano, a producentem wytwórnia D.A.S.T. Nic mnie tak nie złości, jak zła recenzja bez jakichkolwiek uzasadnień. Fakt faktem, „Angel Cop" do arcydzieł nie należy, ale należałoby napisać dlaczego.

Inni panowie (zza Oceanu) po kilku inwektywach dorzucają na końcu jeszcze bombę, jak na prawdziwych postępowców przystało. Pan Mayeen Alam:" A wszystko to, to rasizm." Joe Perez: „Producenci tego kawałka to anty-amerykanie, antysemici, łgarze (myślałem, że to SF? - przyp BK)". Na końcu ów pan ogłasza, że na szczęście w U.S. można wyciąć co nieco z każdego filmu (!!!). Ciekawe podejście, ale to postępowcy, bo po co pokazywać ludziom wszystko, jeśli można tylko kawałki?

Jedziemy! Seria składa się z sześciu odcinków







OAV. Każdy z nich trwa ok. 25-ciu minut. Dozwolone od lat 18-stu. Fakt, jest tam trochę krwi (a ew moim przekonaniu decyduje tu coś innego. Zgadnij co, a może kto?), czasem nawet dużo, jednak daleko filmowi do „finezji" włoskich reżyserów, takich jak Dario Argento (Suspiria, Terror at The Opera, Trauma), Lucio Fulci („Hotel siedmiu bram"), czy wreszcie master przez duże M - Ruggero Deodato („Krwawe pranie")

Wracając jednak do samego filmu. Pod koniec XX-ego wieku w Tokio zostaia powołana elitarna jednostka bojowa (Special Security Force), by bronić ekonomicznego bezpieczeństwa Japonii przed wpływem międzynarodowego terroryzmu. Dziesięcioosobowa jednostka była ponad prawem (licencja na zabijanie i takie tam). Nowym członkiem grupy zostaje piękna i niebezpieczna Angel (tytułowa bohaterka).

Część 1 - „Special Security Force"

„Czerwony Maj", prawdopodobnie najniebezpieczniejsza organizacja terrorystyczna na świecie, wybrała sobie za cel Japonię. Fala zamachów bombowych i morderstw przeszła ulicami Tokio. Gdy do roboty zabiera się SSF, okazuje się, że sprawa jest nieco bardziej skomplikowana, niż mogłoby się wydawać na początku.

Część 2 - „The Disifigured City"

„Czerwony Maj" rośnie w siłę. Dziwna organizacja rządowa bierze pod lupę SSF. Partner Angel znika w tajemniczy sposób. Pojawia się mordercze trio („łowcy"), posiadające niezwykłe możliwości psychofizyczne, które zabija terrorystów









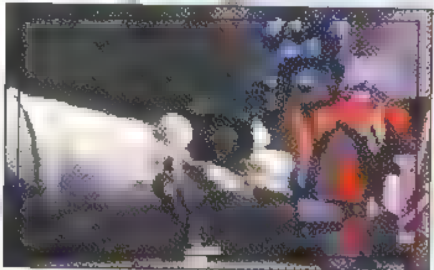
zanim dostaną się w ręce SSF. „Łowcy" fruwają, ciskają domami, żywią się prądem, są więksi od Arnolda, a tak poza tym to są OK.

Część 3 - „The Death Warrant"

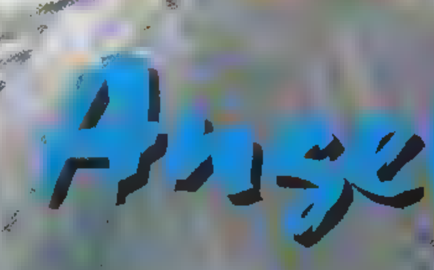
Nie wiadomo kto jest przyjacielem, a kto wrogiem. Tajemniczy „H-file" wydaje się być kluczem do całej zagadki bezpieczeństwa państwa, ale może też oznaczać śmierć wszystkich członków SSF. W tym czasie trio „łowców" atakuje SSF. Ange









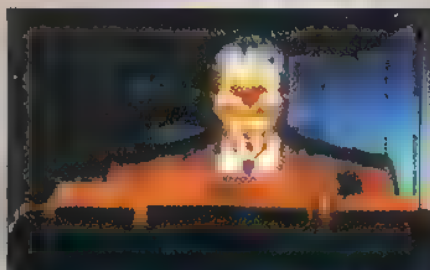


Angel

odnajduje brakującego członka (Nie, nie, nie SSF, lecz partnera), który przemienił się w potężnego cyborga (podobny do masterów z Chaos Overlords). Nie wiadomo jednak, po której stoi stronie.

Część 4 - „Pain"

Rozwiązanie zagadki „H-file" zależy od ostatniego żywego członka organizacji „Czerwony Maj". W rządzie znajdują się jednak ludzie, którzy pragną przeszkodzić w rozwikłaniu zagadki, za-














Cop

... w Japonii. Potężna Lucifer ... decyduje, że wszyscy ... SSF muszą zginąć

...5 „Wrath of Empire"

... SSF są w pułapce, wraz z Raidenem (... luby Angel), a także z doktorem Ichi... (jedna z niewielu pozytywnych postaci). Lucifer przypuszcza ostateczny atak i nie wiadomo czy zdoła ją powstrzymać nawet Raiden, bo ... mu siadają

Część 6 „Doomsday"

Ostateczna rozgrywka między Angel i Lucifer. SSF w rozsypce. Kto wygra bitwę, a kto po niej posprząta?
Przyznaję, że akcja mimo prostoty i schematyczności, wydaje się bardzo zawiła. To wcale nie pomaga w odbiorze. Scenariusz oceniłbym raczej słabo. A to, ze względu na monotonnię postaci, mozolną narrację (przeważnie linearną), czy brak pomysłu na zakończenia scen.

Design. I tu zagadka, której rozwiązanie zajęło mi chwilę czasu. Oprócz Angel i Raidena, wszystkie postacie kojarzyły mi się z czymś. Nie mogłem sobie przypomnieć z czym, aż wreszcie mnie trafiło. Jak w mordę strzelił Simon Bisley (Lobo, Judge Death). Dokładnie, ciałka pokroju Lobo. Długie kanciaste kończyny, rozbudowane klaty i maluszkie brzuszki. Widoku dopełniają rozwiane fryzury (np loki), czasem większe od ich właściciel. Osobliwy pomysł na design ANIME, nie sądzicie? W sumie troszkę przeszkadza, ale da się przełknąć. Wszystko ratuje wygląd Angel (choć w kostiumie wygląda raczej jak Gundam) i Raidena.

Muzyka ogólnie rzecz biorąc schizolska. Nic, tylko organy. W dodatku w wydaniu jakiegoś kompozytora muzyki współczesnej. Klimat nietypowy, choć po kilku minutach może doprowadzić do depresji. Ostatecznie, dźwięk na plus, a gdy dodamy te wszystkie „madefakery" i „eschole" w dialogach...

Animacja - jazda. Tu sprawa przedstawia się w różowych, czy raczej powinienem napisać czerwonych barwach. Bardzo dynamiczny montaż i takież samo fazowanie postaci. Dużo zbliżeń, detali, ciekawych rozwiązań perspektywicznych. Gdy ktoś dostaje w tubę, to jako kontrplan, towarzyszy temu ujęcie jego stóp z pacnięciem szklanki krwi o glebę. Najciekawiej wygląda eliminowanie Lucifer. Ta baba jest niezniszczalna. Najpierw Angel przysunęła jej z lasera, potem zawalił się na nią dom. Jeszcze dalej oberwała kilka razy z miecza, by w końcu rechotać przy inkasowaniu bazooką. Wprost imponujące. Inna scena. Jeden pan próbuje wytrącić drugiemu z ręki rewolwer. Niestety, w zasięgu ręki ma tylko UZI. Oczywiście jest świetnym strzelcem i nie uszkadza niczego więcej, niż to konieczne. Swoją drogą, potem pozbawia przeciwnika władzy w nogach, rękach, brzuchu, plecach, uszach, zębach, włosach i paznokciach, ale to potem.

Na końcu jeszcze kilka uwag podsumowujących. Angel Cop to soczysty cyberpunk w bezkompromisowym wydaniu. Taki cybernaturalizm albo Robożerom z Dig zolą, jak kto woli. Zresztą autorzy postawili sprawę jasno. Jeśli z sufitu spada komuś na głowę cegła, to taki biedak musi stracić trochę krwi. To nie „Home Alone". Prosta fabuła nie pozostawia wątpliwości, co do tego, o czym jest film. O bandytach, policjantach, korupcji z domieszką miłości. Bez jakichkolwiek egzystencjalnych podtekstów. Wiem, że niektórych to zrazi, wszak ANIME słynie z wyrafinowanego scenariusza i głębokich treści. Ale jeśli wszystko co inne, nie zasługuje na miano ANIME czy MANGI, to pytam czym jest na przykład taki DOMINION autorstwa pana Shirow. Angel Cop jest prostym filmem dla prostych ludzi, a jeśli ktoś ma wysublimowane gusta i wysokie wymagania, to na pewno coś tam dla siebie znajdzie.

Bartek Kędziersk

Angel Cop Story
Reżyseria i scenariusz - Ichiro Itano
Character Design - Nobuteru Yuuki
Animacja - Takehiro Nakayama
Dźwięk - Etsu. Yamada
Producent wykonawczy - Naotaka Yoshida
Produkcja - D.A.S.T 1994r
Angielska wersja dubbingowana - Manga Entertainment



Kishin Heidan



Kishin Heidan



Kishin Heidan



Kishin Hei



Olbrzymie roboty, wielkie machiny po słuszne człowiekowi i wykonujące każdą zachciankę swoich konstruktorów, to motyw stary... no, może nie jak świat, ale nie ulega wątpliwości, że jest to już wybitnie klasyczny temat, jeśli chodzi o mangę. Tego typu zmagania mają zazwyczaj miejsce gdzieś w przyszłości, czasami na odległej planecie, a czasami na Ziemi. Natomiast przeciwnikiem jest albo Obcy, albo niegrzeczny sąsiad zza miedzy. W każdym razie zawsze jest dużo hałasu, wielkie szkody i wspaniali bohaterowie, którzy ryzykują własnym siedzeniem w imię wyższych ideałów.

Biorąc do ręki kasety z filmem Kishin Heidan, spodziewałem się właśnie tego typu akcji, bądź co bądź bardzo ciekawej, ale w sumie standardowej (jeśli w ogóle tak można to określić); otrzymałem jednak coś odrobinę innego, dobrze to, czy źle... hmm, nie wiem - oceńcie sami...

Tym razem akcja rozgrywa się w przeszłości... jest rok 1937, świat nieuchronnie zmierza ku wojnie. W Europie pewien malarz bawi się w dyktatora i maksymalnie eksploatuje fabryki produkujące broń. W Azji natomiast wybucha wojna między dwoma krajami - Chinami i Japonią. Dochodzi do bitwy... do tego momentu trzymamy się historycznych faktów i gdyby tak to zostawić, mielibyśmy całkiem miłą opowieść, gdyż wydarzenia tamtych czasów są nie mniej interesujące, niż niejedna fikcja, a klimat, w jakim utrzymane jest to anime, bardzo dobrze by się komponował z fabułą. Ale to by było przecież zbyt proste (czyżby?), miały być wielkie roboty, a zatem... w czasie bitwy dochodzi do pewnego wydarzenia, które zmienia losy ludzkości raz na zawsze. W czasie wielkiej bitwy niebo rozświetlają tajemnicze błyski i bynajmniej nie jest to eksplozja latającej bimbrowni wujka Helmuta (ostrożnie z ogniem - spiritus!), lecz pierwszy w historii (ech, kłóciłbym się, pamiętam jak mój dziadek...) atak Obcych na Ziemię.

I tutaj zaczyna się mały mętlik, bo spodziewano się niemal wszystkiego (nawet latających oddziałów SS, wykonujących akrobatykę bojową w powietrzu), ale nie ataku najeźdźców z innej planety! (Tego nie było w umowie! Gdzie jest generał!?). Mało tego, żeby nie było, że obie strony dostały w czasie bitwy zbiorowej halucynacji, jakiś obrotny paparazzi nagrał wszystko na kamerę (chciał nagrać przebieg bitwy, ale się mu niewychowani intruzi w kadr wrypali - no i ujęcie poszło w diabły). Obcy rzecz jasna dysponowali potężną siłą (przynajmniej tak zapewniali ich generałowie), ale nie docenili naszych rozgrzanych do boju ziemskich chłopaków, którzy na krótki i nieokreślony czas połączyli swe siły, po czym dali tęgiego łupnia wrogim jednostkom. Oczywiście sami również ponieśli straty, ale po pierwsze uratowali swoją planetę (przynajmniej tymczasowo), a ponad to zdobyli kilka fajnych zabawek, które teraz pozwoliły im zbudować kilka... ale o tym za chwilę.

W każdym razie w ręce Ziemian wpadły tajemnicze moduły zasilające Obcych. Oczywiście o sprawiedliwym podziale nie było mowy (no cóż, idee Lenina nie wszystkim przypadły do gustu), dlatego każdy łapał, ile się tylko dało. I tak: Wujek Sam otrzymał cztery zabawki (mówimy o modułach zasilających, gdyby się ktoś pogubił - bo ja szczerze mówiąc, nie wiem gdzie się w tej chwili znajduję). Za Mur Chiński powędrowały następne cztery, tyle samo otrzymali towarzysze w czerwonych kubraczkach, natomiast Japonii udało się zdobyć trzy, a Trzeciej Rzeszy... jedną. No cóż, dobre... to

Obcy, nieco poobijani, przyczaili się w swojej bazie wypadowej, natomiast reszta świata ruszyła do laboratorium (nie do jednego! - każdy do swojego) i zaczęła kombinować w tajemnicy przed resztą, jak by tu wykorzystać nowo nabyte cudeńka i dać sąsiadowi popalić. W przypadku Japonii zdecydowano się na zbudowanie trzech robotów (no bo tylko tyle było modułów) - a zatem jak postanowiono, tak też uczyniono i... świat poznał nowych bohaterów. Kishin Corps - oddział podróżujący w pociągu pancernym po Azji i walczący z każdym przeciwnikiem, jaki stanie mu na drodze.

Akcja toczy się trochę w innym kierunku, aniżeli można by się było tego spodziewać. Nie Obcy najeźdźcy są tutaj głównym celem, gdyż nie o nich tutaj chodzi. Obcy dostarczyli tylko wymówki, technologii i od razu zeszli na dalszy plan, akcja natomiast rozgrywa się tuż przy ziemi, pomiędzy wielkimi mocarstwami,







dan



Kishin Heidan



Kishin Heidan



w których to zawiłe mechanizmy wojenne wplątała się grupa głównych bohaterów. Miłość przeplata się z eksplozjami bomb, brawurowymi akcjami, nieprawdopodobnymi scenami pogoni, walki oraz poświęcenia. Wszystko to natomiast przemieszane jest z bardzo sugestywnym nastrojem i wizjami świata potężnych maszyn bojowych, wyposażonych w archaiczną technikę z pierwszej połowy XX wieku, gdzie wielkie dźwignie, kłęby pary i potężne mechanizmy stanowią podstawę działania. Ma to swój czar - podobny klimat można spotkać w „Metropolis" lub klasycznym Batmanie, gdzie marzenia o wielkich i wspaniałych machinach bojowych mieszają się z klimatem lat czterdziestych. Wszak były to czasy, gdy konstruktorzy szukali nowych rozwiązań, które zrewolucjonizowałyby cywilizację naszej planety. Niestety skończyło się na marzeniach i cały plan spalił na panewce, czego dowodem są majestatyczne sterowce, które okazały się bezużytecznymi kupami złomu, niebezpiecznym w użyciu i zupełnie nieprzydatnymi dla armii - co w zasadzie z góry wykluczało je z użycia. Twórcy filmu natomiast znaleźli złoty środek - technologię Obcych - co automatycznie pozwoliło wprowadzić w użycie pomysły nieco szalonych inżynierów. Muszę przyznać, że efekt końcowy jest bardzo ciekawy. Mimo, że prawie wszystkie postacie w filmie mają odstające uszy (to oczywiście żart - design wyśmienicie pasuje do poruszanej w filmie tematyki - zresztą sami się przekonajcie).

A teraz kilka słów o robotach
Na wyposażeniu Kishin Corps znajdują się trzy maszyny.

Kishin Thunder - robot do działań naziemnych. Jego pilotem jest Baileiho.

Kishin Dragon - robot do działań podwodnych. Jego pilotem jest Daisaku Sakaki

Kishin Wind - robot do działań powietrznych. Pilotowany przez Taishi Takamure.

Tak to z grubsza wygląda. Kishin Heidan jest ciekawą produkcją i muszę przyznać, że posiada dosyć ładną animację, jak na standardową OAV-kę. Co do muzyki, no cóż, ta jest bardzo dobra - mamy w tym wypadku do czynienia z najprawdziwszą muzyką filmową, co tylko podbija notowania tej produkcji i mimo, że nie przepadam za tego typu tematyką, jestem pełen uznania dla twórców tego anime. Nie ukrywam jednak, że wolałbym wydać pieniądze na porządnego cyberpunka. Yo!

Mr Jedi

Kishin Heidan
Reżyseria: Takaaki Ishiyama
Chara Design/reżyser animacji: **Masayuki Goto**
Dystrybucja: Pioneer LDCE
Dystrybucja w Polsce: Planet Manga
Dozwolone: PG. 12

GUNSMITH CATS OAV

Chicago „Wietrzne Miasto". Wskazówki zegara właśnie odmierzyły kolejną porcję czasu i stanęły na 17 23. Jonathan Washington leżał znudzony na łóżku opróżniając kolejną puszkę piwa, których stos tworzył już postmodernistyczną budowlę koło telewizora. Na siódmym piętrze hotelu „Chicago", który zamieszkiwał, rozległ się hałas i dziki, pijacki krzyk. Washington zidentyfikował go jako dźwięk o wyraźnie wschodnim, prawdopodobnie słowiańskim rodowodzie. „To brzmiało jak „kyszone", czy coś takiego" - pomyślał.

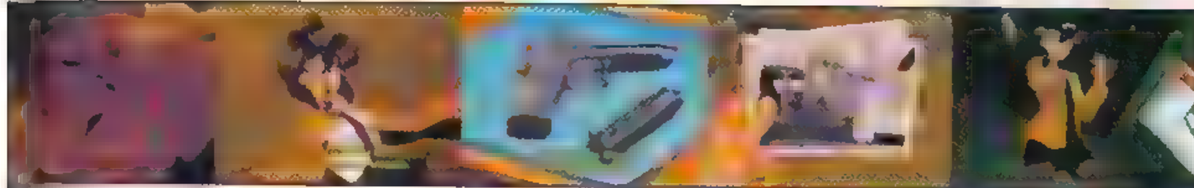
W tym momencie z chwilowego letargu wyrwał go przeraźliwy dzwonek telefonu. „Kto to do cholery?" Sięgnął po słuchawkę. Milutki, dziecinny głosik zaczął dopytywać się o jakąś przyjaciółkę. Prawdopodobnie pomyłka. Czasami te telefony działają tak niesprawnie. Przypomniał sobie jak to kiedyś przez pomyłkę połączył się z Biurem Pomocnych Bogiń, ale to stare dzieje (zażyczył sobie wtedy trzy kartony piwa Budwaiser). Już chciał odkładać słuchawkę, kiedy to usłyszał dziwny, acz całkiem znajomy dźwięk. To brzmiało jak naziemne metro. W pierwszej chwili nie skojarzył tego dźwięku, gdyż po prostu pociągi przejeżdżały tak często, że z czasem przestał je zauważać. Bardziej zaczęły go interesować żyłak na tyłku, które dostał od zbyt długiego siedzenia. Washington doskoczył do żaluzji. „Szlag! Ta dziewczyna dzwoniła gdzieś z dołu. Znajdź mnie!" Pot zaczął spływać mu po karku, a nadnercza produkować zwiększone ilości adrenaliny. Na szczęście w torbie spokojnie leżała jego najlepsza przyjaciółka - dwururka o spiłowanej lufie. Załadował dwa pociski z przeznaczeniem na grubego zwierza. To powinno wyjaśnić sprawę. Czas stanął w miejscu, a cisza stała się niemożliwa do zniesienia. Co tak długo? Gdzie oni są?

I przyszli. Tak po prostu. Lecz nie z tej strony, z której ich oczekiwał. Brzęk tłuczonej szyby za plecami zmieszał się ze stłumionym dźwiękiem granatu opadającego na szarą wykładzinę. Huk eksplozji niemal zniszczył mu delikatny mechanizm bębenkowy w uszach. Oczy zaszły mu łzami. Brnąc po omacku starał się wymacać zgubioną dwururkę. „Mam cię" - pomyślał. Dokładnie w tym samym momencie ból wykrzywił mu twarz, gdy obcas damskiego buta zgniótł mu ścięgna w nadgarstku. Usłyszał klik odciąganego zamka spustowego. Było po wszystkim. Jonathan Washington wiedział o tym.

Te pierwsze parę scen daje nam przedsmak tego, co się może wydarzyć w filmie „Gunsmith Cats Neutral Zone". Wszyscy Otaku podnieśli krzyk rozkoszy, gdyż para słynnych kociaków znowu przystępuje do akcji. Tym razem jednak nie na kartach mangi Kenichi Sonody (Bubblegum Crisis, Riding Bean), lecz w pierwszej części serii OAV, która składa się z trzech odcinków. Zabójcze duo tworzą: Rally Vincent - wysoka brunetka, łowca nagród, ex-glina i „pistol packin' mama" w jednej seksownej osobie, oraz May „Minnie" Hopkins - malutka blondynka i miłośniczka materiałów wybuchowych.

Tym razem jednak dziewczyny wpakowały się w grubszą aferę (zresztą nie pierwszy i nie ostatni to raz). Otóż okazało się, że złapany przez nie Jonathan Washington, którego ścigały po ucieczce z więzienia na podstawie listu gończego, był zwierzyną wypuszczoną na wabia przez ATF, czyli Bureau of Alcohol, Tobacco & Firearm (które de facto naprawdę istnieje w Stanach Zjednoczonych). Washington został zatrzymany wcześniej przez ATF jako drobny handlarz narkotyków. Był tylko jeden mały problem. ATF nie mógł postawić Washingtona w stan oficjalnego oskarżenia, gdyż po przeszukaniu nie znaleziono w jego mieszkaniu ani grama narkotyków (nawet jednego skręta, co już zakrawa na prawdziwy skandal!). Niestety (oczywiście dla Washingtona), sam zainteresowany nie miał o tym pojęcia i postanowił zorganizować swoją ucieczkę. ATF prowadząc intensywne śledztwo odkryło, że prawdziwą profesją zatrzymanego jest pośrednictwo w handlu bronią. Postanowiono wtedy wykorzystać Washingtona tak, aby doprowadził ich na sam szczyt, do bossów. W takich to okolicznościach doszło do kontrolowanej ucieczki Jonathana Washingtona, który „zaszył" się w Hotelu Chicago. I tu właśnie dopadły go Rally Vincent i May Hopkins. Tym samym zepsuły szyki prowadzącemu śledztwo z ramienia ATF, Billowi Collinsowi. Właśnie on zwrócił się do naszych dziewczyn, aby ponownie skontaktowały się z siedzącym w areszcie Washingtonem. Rally Vincent miałaby zaproponować mu interes intratny dla obu stron - transakcję broni. W ten to sposób ATF chciałoby dotrzeć do samych grubych ryb handlujących uzbrojeniem. Ponieważ jednak biznes, na którym nie można nic zarobić, nie jest żadnym biznesem, dziewczyny zgodnie odmówiły. Siła argumentów była jednak po stronie Collinsa. Skargi na zakłócanie porządku, nielegalne materiały wybuchowe, czy brak licencji na niektóre typy uzbrojenia - to był as z rękawa Collinsa. Dodatkowo ATF obstawiło dokładnie dom Rally Vincent i nasłało tam trójkę bambrów, oczywiście uprzednio ich informując, że znajduje się tam prawdziwy arsenał broni. Po krótkiej strzelaninie zakończonej efektowną eksplozją, ATF mogło już legalnie zawitać w progi domu kociaków, bez specjalnego zezwolenia. I teraz już Vincent i May naprawdę nie mogły odmówić. Dzień później Rally przystępuje do działania. Aranżuje spotkanie z Washingtonem w areszcie. Po krótkich negocjacjach dochodzi do ugody i ustnego ustalenia warunków transakcji. Po opłaceniu wysokiej kaucji u sędziego przez Rally, Washington wychodzi na wolność i ... dalej nie chciałbym Wam psuć przyjemności. Po prostu oglądnijcie sami.

Uwielbiam oglądać pierwszy odcinek „Gunsmith Cats". Od razu widać, że w premierowy odcinek twórcy włożyli dużo serca i wysiłku. Nie oznacza to oczywiście, że brak ich w pozostałych dwóch, ale tak naprawdę „Neutral Zone" - moim zdaniem - jest najlepszym rozdziałem tej historii. Każdy detal jest dopracowany do perfekcji, tak jak w mandze. Dla mnie największym plusem filmu jest właśnie idealne uchwycenie klimatu komiksu przez twórców filmu, dzięki czemu fani Kenichi Sonody na pewno nie będą rozczarowani (jak to miało miejsce w moim przypadku, kiedy po raz



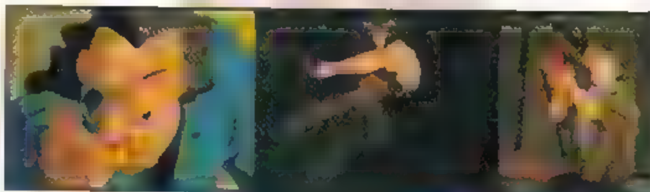
pierwszy oglądnąłem „Appleseeda") Zresztą, nie ma się co specjalnie dziwić, gdyż sam Sonoda czuwał nad przebiegiem prac nad anime. W końcu pańskie oko konia tuczy (ale jak powiada jeden znajomy doktor specjalizujący się w teorii rysunków politycznych, „tak, ale tylko jedne ...!"). Sztab realizatorów i grafików wykonał piekielnie dobrą robotę. Stałe, nieruchome tła należą w tej anime do najlepszych, jakie kiedykolwiek dane było mi ujrzeć. Każdy detal zarejestrowany podczas sesji zdjęciowej w Chicago został opracowany w dokumentacji i umieszczony przez grafików w filmie. Kiedy oglądasz film w ciemnościach, przy wyłączonym świetle, szczegóły takie jak duży bilboard na ścianie domu koło naziemnego metra, paczka leżących na blacie stołu „Lucky Strike'ów", czy perfekcyjnie opracowany zegar na stacji, pozwalają wczuć się idealnie w klimat. Aby w pełni oddziaływać na doznania widzów, autorzy pozwolili sobie nawet na umiejętne dobieranie kolorów. Każda barwa ma określony potencjał pobudzający emocje. Na przykład kolory o długiej fali świetlnej, takie jak czerwony, pomarańczowy, czy żółty silniej oddziałują na nas niż kolory o krótkiej fali, np. zielony czy niebieski. Barwy neutralne, tj. brąz i szary także mają niską wartość pobudzeniową. Dlatego też, kiedy akcja ulega zwolnieniu przewagę biorą kolory spokojne i neutralne, a kiedy nabiera ... rozpędu (patrz: strzelanina w ma... z bronią), realizatorzy używają barw o bardzo wysokim stopniu pobudzenia, które to wywołują nagłe, ale krótkotrwałe emocje. Dzięki temu sceny takie dostają niesamowitego „kopa". Do tego dochodzi świetne warsztatowe opracowanie poszczególnych scen, które to zostały rozpisane na wiele ujęć. Szczególnie w pamięci zostaje opisana już przeze mnie na początku, scena pojmania Washingtona. W momencie, kiedy do pokoju wpada granat, zamiast „zwykłego" wybuchu i jego efektów (jak ma to miejsce przeważnie w każdym polskim filmie sensacyjnym) widzimy najpierw z żabiej perspektywy majestatyczny cień mostu, z którego później zrywają się ptaki spłoszone stłumionym wybuchem, potem w kolejnym ujęciu oglądamy hotel i kłęby dymu wydobywające się z rozbitych okien i dopiero wtedy kamera „powraca" do pokoju. Ten fragment, muszę się przyznać należy do moich ulubionych. Z wirtuozerią opracowano również wszystkie pojedynki w pierwszej części, które jako całość tworzą niemal przedstawienie baletowe. Gdybym miał je porównać to pod względem choreografii stoją one na równorzędnym poziomie jak pojedynki w świetnym filmie Roberto Rodrigueza - „Desperado". Oglądając je ma się wrażenie, że twórcy mrugają do nas okiem, starając się nam wmówić, że wszystkie strzelaniny to śmiertelnie poważna sprawa, gdy tymczasem tak nie jest. ...mo zmarnowania kilkuset sztuk różnego kalibru pocisków, w „Gunsmith Cats" nie pada ani jeden trup. Przeciwnicy padają jak kłody, lecz są najwyżej ranni. I bardzo dobrze, bo przynajmniej młodsi widzowie mają spokój ze swoimi rodzicielami. Pożywki nie znajdą tu również ...ystkie stare dewotki i bigoci, które z uporem godnym lepszej sprawy, starają się w każdym japońskim filmie wyszukać chodź kawałek sutka kobiecego czy najmniejszy przejawy brutalności (przez grzeczność nie wymienię tu nazwy pewnej zaściankowej stacji radiowej o ogólnopolskim zasięgu słynącej z „tolerancji" i „odkrywczych" myśli). Bez żadnych obaw mogę więc polecić tą anime wszystkim, bez podziału na kategorie wiekowe. Co najwyżej, najmłodsi niech oglądają ją pod nadzorem rodziców (jest to w sumie słuszne rozwiązanie gdyż wtedy łatwiej jest ich namówić na sponsoring podczas zakupu kolejnej części)

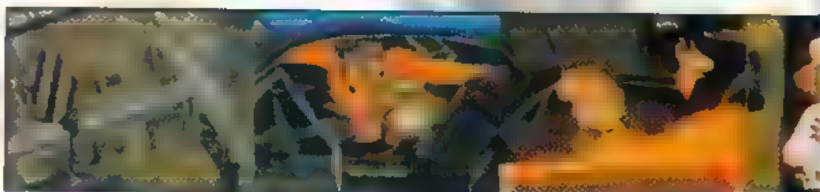
Warto jeszcze poruszyć inny temat. Na rynku anglojęzycznym funkcjonują dwie wersje „Gunsmith Cats". Jedna jest oryginalna (czytaj: japońska z angielskimi napisami, natomiast druga, jak się zapewne domyślacie, jest zdubbingowana przez amerykańskich seyuu. Oglądnąłem obie zdecydowanie polecam wariant pierwszy (i jeśli się nie mylę, taka wersja jest rozprowadzana w Polsce), gdyż Amerykanie podkładający głosy, niektóre kwestie wypowiadają tak, jakby nieustannie żuli gumę, a do nosa powkładali sobie dobrze wysmażone frytki z kechupem (patent a la „Rybka zwana Wandą") Część dialogów jest naprawdę ciężko wtedy zrozumieć. Mając wersję z napisami tego typu wątpliwe atrakcje na pewno nie zakłócą Wam delektowania się filmem. Do tego w wersji „amerykańskiej" doszły nadinterpretacje, których próżno szukać w wersji japońskiej. Mam chociażby na myśli scenę, w której widzimy czarno-biały obrazek May Hopkins z jej ideałem mężczyzny - Kenem, gdy w tym czasie zza kadru słychać wypowiadane cicho przez May słowa: „Oh, Ken ..." W kolejnym ujęciu widzowie uświadamiają sobie, że Kena nie ma w pokoju, a na łóżku leży majacząca w głębokim śnie May. Scena jest delikatna i bardzo zabawna. Amerykańce postanowili jednak swoim widzom dodatkowo uatrakcyjnić tą scenę tak, aby nawet bezmózgowcy wyłapali jej kontekst. Tak więc amerykańska May wydaje przez sen takie odgłosy które nawet średnio inteligentny szympans zidentyfikowałby jako dźwięki na części wytwarzane podczas... Scena dowcipna przestała być więc dowcipna (ale na pewno zmieniła swój pierwotny charakter). Podobnych „baboli" jest w wersji amerykańskiej jeszcze kilka. Osobiście więc polecam, że jeśli zdecydujecie się na ten znaczny wydatek pieniężny, to zamawiajcie wersję z napisami. Język japoński ma tą cudowną linię melodyczną i dynamikę, która czyni każdy oglądany film w wersji oryginalnej niezapomnianą ucztą, nawet jeśli nie rozumiecie ani słowa, a kontekst wyłapujecie z rozgrywających się na ekranie wydarzeń. Spróbujcie kiedyś oglądnąć „Gunsmith Cats" w parę osób, na przykład z przyjaciółmi. Nie ma lepszej zabawy, niż próby powtarzania „ze słuchu" całych kwestii po japońsku, z odpowiednią intonacją i modelowaniem głosu. Gwarantuję, że będziecie mieć ubaw po pachy.

„Gunsmith Cats" to film warty wydanych pieniędzy. Ogląda się go świetnie, na luzie i z wielką przyjemnością. No i właśnie stąd wypływa jeden, ale za to znacznych rozmiarów minus. Po prostu każda część jest zdecydowanie za krótka. Te trzydzieści minut schodzi zbyt szybko i za chwilę Twój magnetowid woła, że jest głodny, a Ty nie masz go czym nakarmić. Następna potrawa (kaseta) kosztuje wszak dużo pieniędzy, a na dodatek będzie to kolejna mała porcja. Ale takie jest życie. Wyszukana kuchnia i smaczne potrawy zawsze będą drogie. Reszta może zostać dalej przy kaszance.

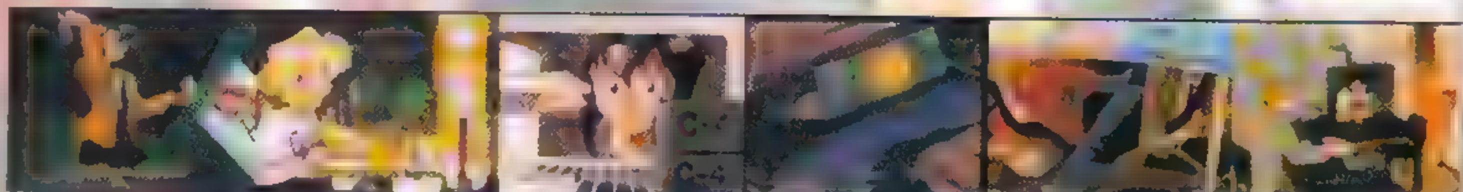
Mr Gato

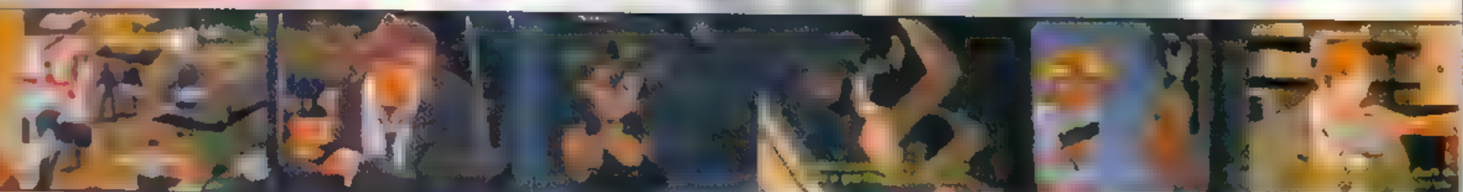
GUNSMITH CATS OAV Rozdział pierwszy NEUTRAL ZONE
Scenariusz Atsuji KANEKO
Chara designer Takuhiro MATSUBARA
Muzyka Peter ERSKINE
Reżyseria Takeshi MORI
... 995 Kenichi Sonoda, Kodansha (c) 1996 A.D. Vision Inc
Dystrybucja w Polsce: Planet Manga



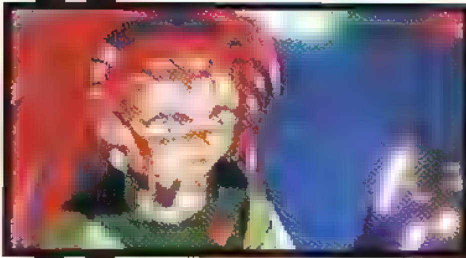








Twórcy o Te





Główny reżyser - Hiroshi Negishi:

„W ostatnim odcinku telewizyjnej serii „Tenchi Muyo", Tenchi wraca na Ziemię, do własnego domu, chociaż mógłby po prostu pozostać na Jurai. Filmowa wersja lepiej wyjaśnia, dlaczego Tenchi wrócił do domu i podaje „prawdziwą" wersję jego pochodzenia, zwłaszcza, gdy chodzi o zdolność przyciągania uczuć sześciu pięknych kobiet (śmiech). Uznaliśmy, że Achika będzie jedną z głównych postaci filmu, że trzeba wyjaśnić tajemnicę „Domu Marzeń". Musieliśmy także zmienić oprawę muzyczną Seiko Nagaoki, choć ta była dobrze znana fanom OAV i serii TV. Muzyka Christophera Franka, chyba dobrze oddaje nostalgiczny nastrój filmu i cieszy mnie obecność w niej skali dźwięków, osiągalnych jedynie w kinie, zwłaszcza w finałowej scenie. Wierzę, że połączenie obrazu, narracji i dźwięków, wyciśnie łzy z oczu widza. Nie żądałem niczego szczególnego od Christophera Franke. Przeciwnie, chciałem, aby zaczął od tematu przewodniego, a dalej poszedł na żywioł. Miałem nawet nadzieję, że stworzy coś odmiennego od mojej wizji. Gdy jednak usłyszałem jego kompozycję, okazało się, że ta niewiele odbiega od oczekiwań nas Japończyków. Jestem mu za to szczególnie wdzięczny, gdyż udowodnił, że dobrze zrozumiał sedno filmu."



Hiroshi Negishi - urodzony w Tokio. Grupa krwi 0. Stworzył m.in. „NG Soldier Ramune 40", „Spaceknight Teccaman Blade" (tv), „Century Beast Sanjushi", „Bunny Dog" (OAV). Jest także producentem i reżyserem serii TV „Tenchi Muyo".

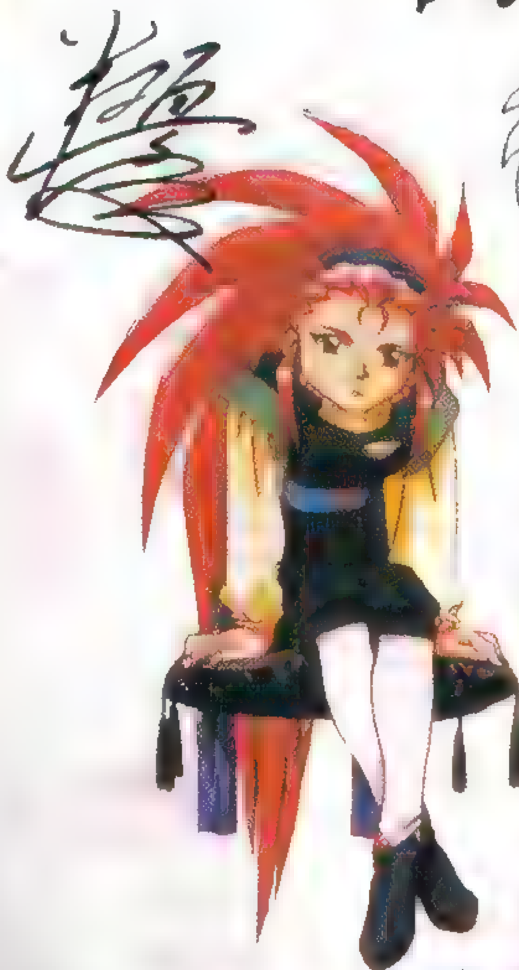
Reżyser - Koji Masunari:



„Moim zadaniem było jak najwierniej przełożyć filozofię dzieła na język filmu. Postacią kluczową stała się Achika. Choć była ideałem Tenchiego, uczyniłem z niej zwykłą, nieco zadziorną licealistkę, nie próbując wcale przydawać jej cech bogini. A ponieważ Achika jest raczej bohaterką tradycyjną, więc reszta grupy nieco „spuszcza z tonu" w jej obecności. Może robią tak dlatego, że w końcu jest matką Tenchiego. Gdy jej nie ma, od razu pakują się w kłopoty (śmiech). Gdy usłyszałem, że muzykę pisze Amerykanin, pomyślałem, no, puśćmy trochę forsy za oceanem... niepokoiło mnie to, gdyż Tenchi Muyo jest typowym japońskim filmem. Nawet rytm reżyserii wywodzi się z teatru NO i ludowej muzyki. To samo jest w scenach akcji, tyle że tam odbywa się to nieco szybciej (śmiech). Dzieje się tak dlatego, gdyż moim zdaniem w ten sposób najłatwiej jest dotrzeć do publiczności. Miałem wątpliwości, czy „typowo japoński" film wytrzyma konfrontację z amerykańską muzyką. Gdy usłyszałem jednak półmetkowe nagranie, z zaskoczeniem stwierdziłem, że nie mam żadnych powodów do obaw. Muzyka była lepsza, niż myślałem i jestem przekonany, że film odniesie sukces."









Koji Masunari - Pracuje w wytwórni Ebisu i „OMG".

Tenchi Muyo in Love: TENCHI THE MOVIE

an original animated motion picture

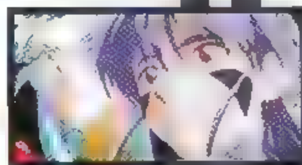
TENCHI MUYO IN LOVE



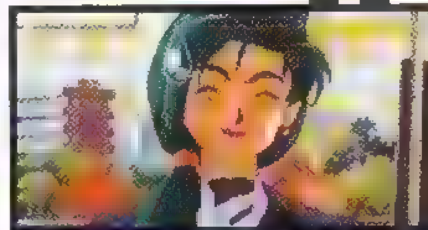
jest reżyserem - „Dangerous Adventures of Jojo" (OAV). Reżyserował zakończenie Tenchi Muyo (wszystkie odcinki + OAV i pierwszej serii TV). Reżyserował także czołówkę TV Tenchi Muyo i projektował rysunki do odcinka 6.

Tenchi jedzie do Hollywood

Los Angeles. Błękitne, bezkresne niebo... i strasznie szeroka szosa. Po jednej stronie Universal, po drugiej 20TH Century Fox. W Hollywood widać wszystkie znajome znaki, jakie można znaleźć w czołówkach amerykańskich filmów, aż dziw bierze, że Tenchi tak bardzo urósł, że wypada mu stworzyć nową muzykę, właśnie w Hollywood. Oops! Zapomniałem się przedstawić - jestem Yasushi Kamashima, producent pierwszego OAV Tenchi Muyo, później porzuciłem projekt z powodów osobistych. Co takiego!? Dlaczego jestem w Los Angeles? Pisuję artykuły do czasopisma muzycznego i ktoś uznał, że powinienem zdać relację z udźwiękowienia Tenchi Muyo. Dziękuję. Przyjechałem zatem do Hollywood.



Najpierw odwiedziłem studio Christophera Franke, pracującego niegdyś przez osiemnaście lat (1970-1988) dla niemieckiej grupy awangardowej „Tangerine Dream". Christopher jako pierwszy grał na syntetyzatorze - rzecz niesłychana w ówczesnych czasach. Można nawet powiedzieć, że Tangerine Dream stworzyli muzykę techno. Kompozycje Tangerine Dream znalazły się także w ponad trzydziestu filmach, takich jak „Risky Business" z Tomem Cruise, „The Legend" w reżyserii Ridleya Scotta. Franke odszedł z zespołu w roku 1988, ale nadal pisze muzykę telewizyjną i filmową, między innymi do serialu „Babilon 5", filmu „McBain" z Christopherem Walkenem i przebojowego „Universal Soldier" z Jean Claudem Van Dammem i Dolphem Lundgrenem.



Najpierw wjeżdżam krętą drogą na wzgórza Hollywood (prawdę mówiąc miałem serdecznie dość podróży samochodem), a potem zatrzymuję się pod ceglanym domem. Mniejszym, niż się spodziewałem. Och. W drzwiach staje roześmiany facet w okularach i z brodą. Franke we własnej osobie. Do tej pory znałem go tylko z fotografii. Proszę do środka - mówi - wchodzimy. Co za widok. Co za widok! Z balkonu rozciąga się panorama na całe Los Angeles. O zmierzchu, na pociemniałym niebie migoczą światła samolotów. Z zewnątrz tego nie widać, ale budynek ma trzy piętra i stoi na samym brzegu skały. Franke musi być naprawdę popularnym twórcą, jeśli mieszka w tak cudownym miejscu.

CHRISTOPHER FRANKE "TENCHI THE MOVIE"

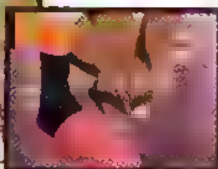
Nie czas jednak na czcze zachwyty. Siadamy w studio i pytam o Tenchi Muyo. Franke odpowiada, że zanim zasiadł do pracy nad wersją filmową, najpierw obejrzał sześć pierwszych odcinków OAV. „Moc w nich fantazji, a jednocześnie obserwacji życia" - twierdzi - „Niektóre sceny rzeczywiście potrafią wzruszyć - dobra robota." Co sądzi o filmie kinowym? Ekstra! Po dziesięciu minutach zapomniałem, że patrzę na animację.











Ryoko posiada pole siłowe, którego standardowe uzbrojenie GP nie jest w stanie spenetrować. Może ona także wygenerować hologram np. w czasie pierwszej walki z Tenchim tworzy kopie kota księcia Yousho.

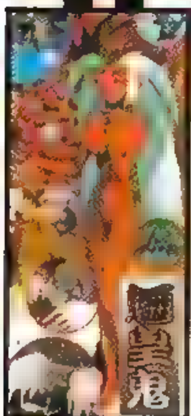
Wojna psychologiczna także nie jest jej obca np. zamiana faktów - udało jej się przekonać Tenchiego, że Mihoshi jest kosmicznym piratem. Potrafi doprowadzić przeciwnika do obłędu jak to ma miejsce chociażby u starszej księżniczki Juraji-Ayeki, która w napadzie szału taranuje statek kosmiczny Ryouko (w telewizyjnej wersji „Tenchiego"). A kiedy i to wszystko zawiedzie potrafi czule i perfidnie się „podlizywać" (np. do ojca Tenchiego) i „brać na litość" (np. Tenchiego)

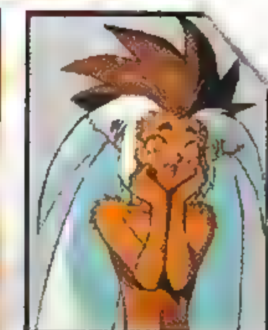
Kiedy jednak obrót sytuacji osiągnie apogeum niepowodzeń, by osiągnąć swój zamierzony cel Ryouko potrafi posunąć się do ostateczności biorąc np. zakładnika którego potrafi nawet uśmiercić.

Oczywiście Ryouko potrafi również szybko „u otnić" się z miejsca lub sytuacji w której od początku wie, iż znajduje się na straconej pozycji. Zazwyczaj korzysta wtedy z możliwości teleportacji lub przenikania przez wszelkiego rodzaju przeszkody.

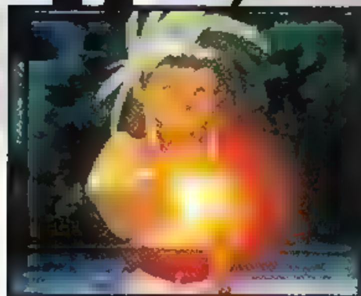
W walce wręcz jej ogromnej sile może przeciwstawić się jedynie Książe Yoshou. Ryouko posiada także statek kosmiczny Ryoohki, który również posiada dużą siłę ognia, a prędkością przewyższa nawet najlepsze patrolowce GP. Ryoohki oraz podobny do niego Kenohki, zostały zbudowane na bazie najnowszej technologii Juraji i przy tworzeniu ich konstrukcji zastosowano kilka modyfikacji - drewniany szkielet został zastąpiony przez krystaliczny

Ryoohki





Ryouko



Uzbrojenie:

Ryouko:

Do jej podstawowego uzbrojenia należy miecz laserowy tworzony z małej kuli energii, którą generuje przy pomocy umieszczonych na jej nadgarstkach pereł mocy, będących również źródłem zasilania dla niej samej. Mieczem tym Ryouko może również rzucać i tym samym powodować eksplozje o dużej sile. Kiedy jednak i to nie wystarcza, Ryouko może skupić swą energię w postaci kuli. Pozwala jej to na oddanie pojedynczego strzału o bardzo dużej sile rażenia. Ostatnią z broni „palnych" jest podłużna wiązka skoncentrowanej energii wystrzeliwana z dłoni, która może nie powoduje tak wielkiego zniszczenia jak energetyczna kula, ale za to jest dużo szybsza i bardziej wydajna.

Ryouko potrafi również przywoływać demony z innych wymiarów czasu oraz tworzyć je według własnej inwencji i upodobania. Jeśli jednak nie posiada wszystkich pereł mocy jej kontrola nad ich poczynaniami jest ograniczona, co nie zawsze kończy się szczęśliwie.

Z uzbrojenia defensywnego i zaczepnego Ry-



Tenchi Muyo - ciekaw

Zero



a zasilające drzewo mocy zamieniono na bardziej wydajne kryształowe.

Nagi - łowca nagród

Nagi jest jedną z najlepszych kosmicznych łowczyń nagród. Udało jej się schwytać wielu groźnych przestępców pądrujących nawet najdalsze krańce wszechświata. Ponieważ stanowi ona pewnego rodzaju konkurencję dla Galaktycznej Policji, ma skłonności do atakowania oficerów tejże organizacji, którzy niefortunnie staną jej na drodze. Jest wyjątkowo obsesyjna, zwłaszcza na punkcie Ryouko, którą jako kosmicznego pirata upatrzyła sobie na kolejną „ofiarę". By dopiąć swego jako przynęty na Ryouko nie zawahała się użyć nawet Tenchiego. Do walki używa zmodyfikowanego, nowocześniejszego od tego którym posługuje się Ryouko, miecza laserowego, może również przenikać przez materialne przeszkody.

Nagi zazwyczaj ubrana jest w szary płaszcz, pelerynę z kapturem, niebiesko szary kombinezon z czerwonym pasem przy którym nosi swoje uzbrojenie. Na nogach ma niebieskie podkolanówki z insygniami (paskami) Juraji oraz niebieskie buty z czerwonym guzikiem. Ma czerwone oczy, a jej niebieskie włosy zazwyczaj upięte są opaską podobną do tej jaką nosi Washuu. Kiedy jednak Nagi zmieni swe standardowe ubranie i zdejmie z włosów opaskę, swym wyglądem bardzo przypomina Ryouko. Na lewym policzku Nagi znajdują się dwa paski w kolorze „barw wojennych" Juraji. Jej nieodzownym towarzyszem jest Kenohki - kotulik podobny do Ryoohkiego, ale o dużo jaśniejszym futerku. Podobnie jak Ryoohki, Kenohki może zmieniać się w międzygalaktyczny statek kosmiczny, o osiągach równych Ryoohkiemu.

Kenohki jest stworzonkiem o umyśle 3-4 letniego dziecka. Jest bardzo lojalny w stosunku do swojej pani, stara się zawsze jej bronić. W przeciwieństwie do Ryoohkiego zasilany jest z kryształu umieszczonego na czole, a nie z perły. Kenohki szaleje za Ryoohkim i na odwrót.

Ryoohki - formy i transformacje.

Ryoohki poza swą formą kotulika, a mówiąc ściślej kotuliczki (jest dziewczynką), formą statku i oczywiście jajka potrafi przyjąć kształt dużego, podłużnego kryształu, a przy delikatnej pomocy Washuu formę ludzką dziecięcą i dorosłą.

Zero - budowa i właściwości.

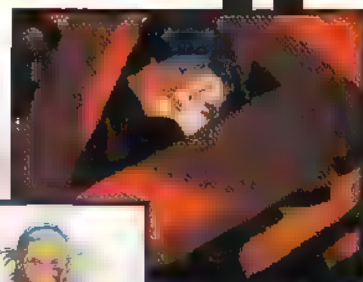
Zero jest robotem zbudowanym przez Dr Clay a. Składa się z czarno żółtych kul plastycznej materii połączonych rurkami grubości około trzech cali. Posiada zdolność przyjmowania formy innej istoty stając się jej wiernym powierzchniowym sobowtórem. Do momentu transplantacji wspomnień kopiowanego obiektu nie posiada uczuć, co daje się zauważyć, gdy zamienia się w Ryouko -wygląda wtedy identycznie, ale nie okazuje żadnych uczuć w stosunku do Tenchiego. Jest w stanie zrobić wszystko, dla powodzenia swej misji

Azaka Kamadaki











Nagi

ostki

KAWAII w TOKIO!!!

Jak zapewne wiecie kluczowe sceny filmu „Tenchi Muyo in Love" rozgrywają się na terenie wieży telewizyjnej w Tokio. Jako zagorzali fanatycy tego filmu i oczywiście całej serii przygód Tenchiego, postanowiliśmy na własnej skórze odczuć atmosferę i klimat towarzyszący temu niezwykłemu miejscu. Zapchaliśmy więc walizki numerami „Kawaii" i .. ....

Już niebawem reportaż z „Podróży Kawaii po Tokio"



ADAM PYJOR nasz korespondent „Kawaii" w Tokio przed ŚWIĄTYNIA BOGIN KANNON W DZIELNICY ASAKUSA



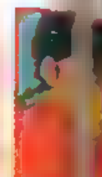




Tenchi Muyo © Masaki Kajishima/A.I.C./Pioneer LDC Inc.

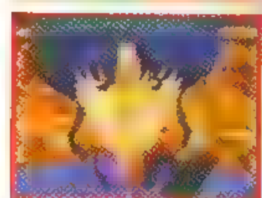
RANMA



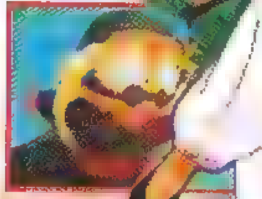



- Big Trouble in Nekonron China











To był zwyczajny, spokojny ranek. Życie w miasteczku toczyło się swoim codziennym rytmem, psy poszczekiwały, sklepikarze otwierali swoje sklepy, gospodynie domowe rozwieszały pranie... gdy nagle na horyzoncie pojawiła się tajemnicza, zamaskowana postać. Dziwny ninja podążał z wielkim workiem na plecach pełnym ... hm ... shurikenów? Nie, bo to trochę (?) nietypowy ninja. Dźwiga wór pełen ... damskiej bielizny - to był owoc całonocnej pracy, ciężkiej, ale jakże przyjemnej i satysfakcjonującej [hmmm... Gaijin]. Tajemnicza postać ruszyła do natychmiastowego ataku, gdy tylko ujrzała wiszącą na sznurku nową zdobycz. Zamaskowany osobnik już miał ją zerwać ze sznurka, gdy nagle coś go chwyciło za pelerynę - a był już tak blisko celu! Co robić?! Trzeba natychmiast coś wymyślić, bo w przeciwnym razie zdobycz pozostanie w rękach właścicielki!

Ach ten (ta?) Ranma, zawsze musi się wtrącić w nieodpowiedniej chwili - westchnął Happosai, ubrany w strój pochodzący z zestawu „małego ninja". Hej! Ranma! A może się podzielimy? W tym momencie do akcji włączyła się Akane, gdyż to właśnie jej bielizna wisiała na sznurku; od tego momentu wydarzenia potoczyły się w piorunującym tempie. Happosai sprytnie przerzucił część garderoby Akane w ręce Ranmy, Akane wpadła w szał, złapała duży, drewniany młotek... i tak właśnie rozpoczyna się wielka pogoń przez całe miasteczko, której rozmiaru i szaleństwa doprawdy nie sposób opisać. Do wielkiej gonitwy włączają się bez przerwy nowe osoby, miasteczko przeistacza się w wielki tor przeszkód, na czele którego podąża Happosai i Ranma, (co chwilę zmieniający płeć - tyle tu kałuż), a tuż za nimi pędzi dziwne towarzystwo, które w międzyczasie, pod wpływem wody, pozmieniało się w bandę przeróżnych stworzeń (w tej opowieści prawie wszyscy bohaterowie w coś się zmieniają). Tak rozpoczęła się wielka przygoda Ranmy i jego przyjaciół, której zadziwiający finał miał nastąpić setki kilometrów stąd, gdzieś w Chinach...

Przez cały czas tej pogoni, Happosai miał dziwne wrażenie, że jest przez kogoś śledzony. I nie mylił się. Gdy cała ta rozwrzeszczana menażeria dotarła w końcu do domu Ranmy, zaraz za nimi przyczłapał biały słoń i jego tajemnicza właścicielka, trzymająca w ręku jeszcze bardziej tajemniczy zwój, a raczej jego połowę. Ten zwój właśnie jest przyczyną całego zamieszania, a teraz, przez nieszczęśliwy zbieg okoliczności, w zupełnym zamieszaniu trafia w ręce Akane. W tym samym momencie na niebie pojawia się jeszcze bardziej tajemniczy latający okręt, dowodzony przez nie mniej tajemniczego (czy nie za dużo tej tajemniczości!?) księcia Kirin. Tajemnicza (ech) właścicielka słonia podskakuje z radości na widok księcia, natomiast (tylko nie tajemniczy!) książę zainteresowany jest osobą, w której posiadaniu znajduje się ów (tajemn... argh!) zwój. A jest nią oczywiście Akane! I w ten oto sposób Akane zostaje porwana na latający okręt i wraz z nim znika w chmurach! Umiejętności Ran-








my niestety okazują się zawodne, książę od piera atak naszego domorosłego karateki przy pomocy pałeczek do ryżu, natomiast cała rodzina popada w rozpacz, z wielką pandą na czele. Wszyscy chcą pomóc, lecz nie wiedzą jak, gdyż nikt nie ma pojęcia, o co w tym wszystkim biega! Nikt, oprócz Happosai, który nieco przyduszony przez Ranmę, opowiada swoją historię

... Dawno temu kiedy był jeszcze młody (oraz równie kurduplowaty jak teraz) i mieszkał w Chinach, ruszył na ratunek pewnej dziewczynie, która była zmuszona wyjść za mąż wbrew swej woli. Była ona w posiadaniu połówki pewnego zwoju, który podobno zawierał śmiertelnie niebezpieczną tajemnicę. Happosai został schwytany i ciężko ranny, ale za to zdobył tajemniczą (hmm) połowę zwoju. W skutek odniesionych ran stracił przytomność, a gdy się obudził, stwierdził, że na ratunek przybyła mu pewna dziewczyna w towarzystwie białego słonia. Happosai przekazał jej zwój, aby ta się nim zaopiekowała...

Gdy tylko opowieść dobiegła końca, wszyscy gromadnie ruszyli w drogę do Chin, na... małej wiosłowej łódce, a do tego jeszcze tak rozrabiali, że wkrótce wszyscy znaleźli się w wodzie. Ale to jeszcze nic, najciekawsza część przygody dopiero była przed nimi...

W czasie podróży Reichi (tak ma na imię już nie tajemnicza właścicielka słonia) kontynuuje opowieść o pergaminie i odkrywa kolejny rąbek tajemnicy, młodzi, którzy posiadają ten zwój, są sobie przeznaczeni i zostaną związani węzłem małżeńskim - i to jest właśnie owa śmiertelnie niebezpieczna tajemnica, o której wspominał Happosai... kto wie, a może miał rację? Kim jest tajemniczy książę? Jakie tajemnice kryje pergamin? Co czeka naszych bohaterów, po uszy uwikłanych w przygodę, która z każdym krokiem staje się coraz bardziej niebezpieczna i niesamowita. Czy Ranmie uda się odzyskać Akane? Jeśli chcecie poznać odpowiedzi na te i inne pytania musicie wraz z Ranmą, jego przyjaciółmi ruszyć w podróż w samo serce Chin oraz przebyć Siedem Bram Szczęśliwych Bogów - siedem legendarnych przeszkód księcia Kirina, które staną na drodze naszych bohaterów. Nie ma się nad czym zastanawiać, przed Wami przygoda w najlepszym tego słowa znaczeniu.

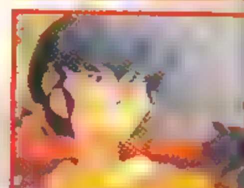
Ranma należy do tych opowieści, które akceptuje się bez mrugnięcia okiem i przeżywa z wypiekami na policzkach. Ranma 1/2 to świat pełen doskonałego humoru, gagów, mitologii i szybkiej akcji, coś w sam raz na sobotnie popołudnie. Należy do tego dodać wyśmienitą animację (w końcu jest to film kinowy) i muzykę, której autorem jest nie kto inny, jak sam Kenji Kawai. Dopiero teraz widać, jak ela styczną osobą jest Kawai który potrafi napisać zarówno doskonałą muzykę do cyberpunka (GITS) jak i do lekkiej komedii - niesamowite, naprawdę jest co posłuchać. Szczególną uwagę zwracam na utwór kończący film - miód! Ranma 1/2 - Big Trouble in Nekonron China, pierwsza produkcja kinowa z Ranmą, to film godny polecenia. Już niebawem postaramy się opisać kolejne przygody dwupłciowego karateki. Sayonara!

Mr Jedi

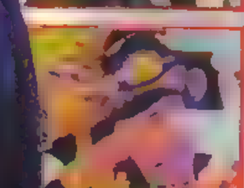
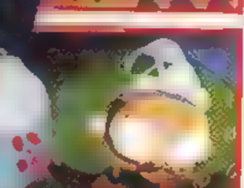
Ps. Jeśli Was to ciekawi, to w tym tekście użyłem 17 razy słowa „tajemniczy" (w różnorakich formach) Czemu?... to moja tajemnica.

Ranma 1/2 Movie 1 Big Trouble in Nekonron China
Ranma 1/2 © Rumiko Takahashi, Atsuko Nakajima/Shogakukan Kitty/Fuji TV
Reżyseria Shu...na
Chara design Atsuko Nakajima
Muzyka Kenji Kawai













Daleko stąd w bardzo odległej galaktyce, znajduje się pasmo górskie - Pa-yen-k'a-la. Leży ono gdzieś w Chinach, w regionie Tsinghai (ale nie pytajcie mnie o dokładną lokalizację). Góry te skrywają cudowny zakątek, Jusenkyou (albo Chouchuanshan, jak mawiają rodowici Chińczycy), słynący z ponad stu źródełek płynących tu od tysiącleci. Każde z nich obarczone jest klątwą i skrywa w sobie tragiczną tajemnicę. W jednym z nich - Nanniichuan, według legendy, ponad 1500 lat temu utopiła się młoda dziewczyna. Od tej pory, każdy kto zażyje kąpieli w tym źródle zmienia się w dziewczynę (czyli „nyan"). Podobnie ma się rzecz z pozostałymi źródłami. Wystarczy choć trochę wody z któregoś z nich, a każdy mający tą przyjemność, zmienia się w ostatnią utopioną tam osobę. I co z tego wynika dla przeciętnego użytkownika? Morał jest taki, że NAJLEPIEJ SIĘ NIE MYĆ (Bród powyżej dwóch centymów sam odpada!).

Cóż, na własnej skórze przekonał się o tym młody 16 latek, Ranma Satome. Kiedy to przebywał na obozie treningowym, podczas jednego z pojedynków ze swoim ojcem-trenerem - Genmą Satome, przez nieuwagę (czyżby!?) wrzucony został do wspomnianego już przeze mnie źródła Nanniichuan i... zmienił się w piękną dziewczynę. Proces ten dało się jednak odwrócić - wystarczyło tylko polać Ranmę gorącą wodą! Niestety, tylko do kolejnego kontaktu z zimną wodą. Jego ojciec miał jednak znacznie mniej szczęścia. Solidny kopniak był przyczyną kąpieli Genmy w źródle, w którym ponad 2000 lat temu utopiła się duża (przymiotnik „duża", jest co najmniej delikatnym określeniem) panda. Suma sumarum, od czasu do czasu Genma transformuje się w „shonmao", czyli pandę.

Dzień, w którym u drzwi dojo Tendo zjawiła się piękna dziewczyna i ogromna panda, zapisał się w głowie ojca domu na stałe. Dlaczego? Bo oczekiwał swojego starego przyjaciela, Genmy i jego młodego syna.

Sytuacja stała się trochę dziwna, gdyż ojciec zapowiedział swoim trzem córkom - Kasumi, Nabiki, Akane, że jedna z nich zostanie narzeczoną, czy li narzeczoną syna jego najlepszego przyjaciela. Jednak najmłodsza córka Tendo - Akane, była z tego faktu (że Ranma okazał się dziewczyną) bardzo zadowolona, gdyż nienawidzi wszystkich mężczyzn. No, ale skoro tak, to zmienia postać rzeczy. Aby wyrazić swoją uprzejmość, zaproponowała Ranmie-chan (czyt. dziewczynie) wspólną gorącą kąpiel (WOW!). Tu niestety (niestety, ale jak dla kogo!) o sobie dała znać prawdziwa natura Ranmy. Najzwyczajniej w świecie przeistoczył się z powrotem w swoją męską odmianę. Tylko, że później, nie wiedzieć czemu Akane zareagowała ździebko nerwowo. Tyle tytułem wstępu.

Te wydarzenia po raz pierwszy rozegrały się na kartach „Shonen Sunday" w sierpniu 1987 roku w mandze pt. RANMA NIBU NO ICHI (RANMA 1/2). Ich autorką była już wtedy doskonale znana w Japonii RUMIKO TAKAHASHI (Maison Ikkoku, Urusei Yatsura). Tytuł ten stał się jej najsłynniejszym przebojem, który do dnia dzisiejszego osiągnął już nakład przekraczający grubo ponad 100 milionów egzemplarzy! Do roku 1996 ukazało się 36 tomów Ranmy 1/2. Falę popularności serii dopełniają dwa seriale telewizyjne, trzy filmy kinowe (jeden z nich jest omawiany w tym numerze Kawaii), dwie serie OAV i dwa odcinki Ranmy 1/2 Special.

W moje ręce wpadł już piąty tom Ranmy 1/2 wypuszczony przez amerykańskie wydawnictwo Viz Communications we wrześniu 1995 roku. Całość jest ślicznie wydana, w klasycznym formacie japońskim, z plastykowaną karmazynową okładką. Za wartość owego 212 stronicowego dzieła, to po prostu „wyciąg" z oryginalnego japońskiego tomu trzeciego i zawiera znajdujące się w nim podrozdziały od #7 do #13.

Tom #5 rozpoczyna się od konkluzji historii z poprzedniej części, w której to Ranma zgodził się pracować dla starszej kobiety, złośliwie nazywanej przez Ranmę „Starym Upiorem" - Cologne (o-baba), w jej restauracji „Neko Hanten" (Cat Chinese Restaurant). W posiadaniu tej jurnej babci znajdują się bowiem Phoenix. Na plaży dochodzi do pojedynku Cologne z Ranmą. Niestety babcia zna wiele różnych technik walki, między innymi „Pięść Rokina" (który zmaterializował się również w swojej całej okazałości). Cóż zrobić więc w takiej sytuacji? Na ratunek staje Shampoo, która podsuwa mu pomysł na użycie techniki „Pięść Kota", która zneutralizuje atak Cologne (szkoda tylko, że Ranma z tej lekcji wyszedł a z pręgami od ko

RANMA 1/2 GRAPHIC

cich pazurów na twarzy). Tak więc Ranma w swojej żeńskiej postaci uderza ponownie. Tym razem jednak z pozytywnym skutkiem, co tata nie kończy się dla rekina, który ląduje na plaży z zaciśniętymi szczękami (zarówno swoimi, jak i Ranmy na jego ogonie). Nagrodą za wykazanie prawdziwego ducha walki są wspomniane już przeze mnie Pigułki Phoenix, które Cologne wręcza Ranmie. Jednak to nie koniec przygód, a właściwie dopiero przykrywka do właściwej akcji. Do miasta po ciężkim treningu w górach, wraca bowiem Ryoga, który koniecznie żąda rewanżu za ostatni przegrany pojedynek (który to z kolei raz?). Dlaczego Ryoga jest tak zawzięty na Ranmę? Przyczyny tego stanu rzeczy znajdziecie w charakterystykach postaci. Rzecz jednak w tym, że po ostatnich pojedynkach Ranmy ze starą amazonką, znacznie zwiększył się jego refleks i zręczność. Cologne wątpiąc w końcowy sukces Ryogi, proponuje mu pomoc. Wyruszają więc w góry, gdzie wcześniej już udał się na trening Ranma, Genma i Akane. Dyszący żądzą zemsty Ryoga postanawia zostać mistrzem morderczej techniki zwanej „Bakusai Tenketsu" czyli technika Punktu Przełamania". Każdy przedmiot na ziemi ma taki punkt, który wystarczy uderzyć jednym palcem, aby rozpadł się na tysiące małych kawałeczków. Rzecz jest jednak w tym, aby umieć odnaleźć taki punkt. Identyczny pomysł był już kiedyś wykorzystany w świetnym komiksie Andreasa - „Rork: Krytyczny punkt", wydanym zresztą w Polsce w 1989 roku (bombowa rzecz! Polecam! - dop. Mr Jedi). Wracając jednak do mangi, zagrożeniem dla zdrowia Ranmy może stać się nie tylko Ryoga, ale również sama Akami, której wątpliwe „zdolności" kulinarne porównać tylko można do C-Ko („Project A-Ko") i przyrządzanych przez nią przysmaków, bardzo skutecznie wykańczających wszystkie próbujące je osoby. Nieuchronnie zbliża się więc dzień śmiertelnego pojedynku o honor i dumę. W końcu jak powiadają starzy górale: śmierć zamiast hańby! Jest jeszcze jedna nagroda w tym pojedynku: Akane, która ma stać się dodatkową motywacją dla fighterów.

I to tylko część tego zabójczego komiksu. Ranma 1/2, to rozrywka najczystszej wody, która rozbawi nawet największych ponuraków. Manga obfituje w masę zabawnych gagów, humor slapstickowy i przekomiczne sytuacje. Ci, którzy widzieli choćby parę odcinków „Urusei Yatsura" będą Ranmą zachwyceni. Pierwszy raz czytałem tą mangę w zatłoczonym pociągu na trasie Łódź - Wrocław i mimo totalnego zmęczenia, co chwila wybuchałem histerycznym śmiechem (i bynajmniej niczego wtedy nie paliłem!). Mając tak komiks pod pachą, zawsze i wszędzie będziesz się dobrze bawił, niezależnie od towarzystwa. Ranmę 1/2 śmiało można nazwać „Księgą Optymizmu".

Ale Rumiko Takahashi nie byłaby sobą, gdyby zrobiła komiks w którym dominuje pusta rozrywka. Nic bardziej mylnego. Dzięki Ranmie 1/2 możecie dowiedzieć się masę interesujących szczegółów o japońskiej kulturze. Zresztą, aby śmiać się z niektórych sytuacji, również wymagana jest znajomość choćby podstaw kultury i cywilizacji Japonii. To tak na marginesie odpowiedź, dla tej części Czytelników, która w swoich listach permanentnie żąda usunięcia ze stron Kawaii działu poświęconego historii i kulturze Kraju Kwitnącej Wiśni, jako zbędny dodatek zajmujący miejsce przeznaczone dla zasadniczego nurtu. Kochani, bez tego, część „magii" zostanie dla Was ukryta na zawsze. Dodatkowo mocną stroną komiksu są jego bohaterowie. Postacie wykreowane przez Rumiko Takahashi natychmiast znajdują sympatię w oczach czytelników i tutaj chyba należy upatrywać również popularność tego tytułu. Myślę, że w Polsce manga Pani Rumiko Takahashi natychmiast znalazłaby szerokie uznanie. Problemów ze zrozumieniem dialogów nie powinny mieć nawet osoby słabiej znające język angielski. Bynajmniej, nie jest to tak skomplikowany żargon jak w zaadaptowanych mangach Masamune Shirow. Ranma 1/2 nie ma żadnych minusów. Gdybym miał określić to w trzech słowach. MEGA - MEGA -MEGAHIT!

Mr Gato



Pięść rekina kontra Pięść Koia" czyli Cologne kontra Ranma chan

Dziołkowi w złotej dani

Trudna szkoła, nauka niewesoła

RANMA 1/2 GRAPHIC NOVEL tom #5
Scenariusz i rysunki: RUMIKO TAKAHASHI
Tłumaczenie: Gerard Jones & Toshifumi Yoshida & Matt Thorn (c) 1993 Rumiko Takahashi, Shogakukan Inc. Ranma 1/2 (tm) Viz Communications Inc.
Ilość stron: 212
Cena: 15.95 USD

NOVEL









Początek 21 wieku - Ziemia zostaje prawie w całości zniszczona przez uderzenie potężnego meteorytu. Ginie ponad połowa ziemskiej populacji. Wtedy Aniołowie atakują po raz pierwszy. Aby ratować ludzką rasę, naukowcy koncentrują swoją uwagę na inżynierii genetycznej - efektem tych prac jest tajny projekt opatrzony kryptonimem EVA.

Jest rok 2015... Na nadbrzeżu stoją rzędy czołgów z wycelowanymi działami w kierunku morza.... Oczekiwanie i dziwne napięcie unosi się w powietrzu. Pod wodą przesuwa się w stronę miasta ciemny, potężny obiekt ... Czternastoletni chłopak imieniem Shinji właśnie przyjechał do Tokio 3. Zdziwiony rozgląda się wokół. Ulice miasta są opustoszałe, zaś przez megafony na dworcu nadawany jest w kółko ten sam komunikat, informujący o ewakuacji mieszkańców na czas zagrożenia. Zdezorientowany młodzieniec próbuje zadzwonić z budki telefonicznej, lecz niestety łączność w mieście jest całkowicie sparaliżowana. Nagle kątem oka dostrzega młodą dziewczynę uśmiechającą się do niego. Gdy odwraca się w jej stronę, nikogo nie widzi - dziewczyna zniknęła, jakby wcale jej tu nie było - co tu się do licha dzieje? Nagle do uszu Shinji dociera ogłuszający huk, od którego zadrżała ziemia i wszystkie budynki w mieście. Zza wzgórza widać wycofujące się samoloty bojowe ONZ. Oto po czternastu latach ANIOŁOWIE powrócili.

Tak zaczyna się serial Neon Genesis Evangelion, który w latach 1995-96 z zapartym tchem śledziła cała Japonia. Lecz nim przejdę do jego omówienia, najpierw warto zapoznać się z historią wytwórni, która go wyprodukowała. Gainax powstał w grudniu 1984 roku. Założyła go grupa przyjaciół, którzy spotkali się trzy lata wcześniej na 20-tym Japońskim Konwencie SF DAICON 3. Jeszcze przed założeniem studia rozpoczęli oni pracę nad „Oontsu Uchugun - Honneamise no Tsubasa" (The Royal Space Force - Wings of Honneamise). Cały następny rok upłynął pod znakiem poszukiwań sponsorów oraz rozwoju przemysłu Garage Kitów. Na współpracę przy produkcji filmu zgodziła się największa wytwórnia zabawek i modeli w Japonii - Bandai, pomimo że szef firmy po przejrzeniu planu powiedział „Chociaż nie rozumiem do końca, o co chodzi w tym filmie,

NEON GENESIS

przypuszczam, że będzie wspaniały." Te decyzji Bandai nie musiało żałować, film okazał się wielkim sukcesem, zaś późniejsze produkcje Gainaxu były robione właśnie we współpracy z tą wytwórnią. Zarówno „Aim For the Top!" jak i „Nadia of the Mysterius Seas/The Secret of Blue Water" ugruntowały pozycję wytwórni na rynku anime. Wydany w roku 1991 OAV pod tytułem „Otaku no Video" został przez fanów ogłoszony Biblią Otaku. Film ten jest zarazem opisem społeczności Otaku w Japonii jak fabularyzowaną historią wytwórni Gainax. Jednak tym co spowodowało, że studio znalazło się na ustach wszystkich fanów, jest serial telewizyjny „Neon Genesis Evangelion". Obecnie wytwórnia pracuje nad projektem pod tytułem „Blue Uru", jednak póki co, nic więcej na ten temat nie wiadomo.

Neon Genesis Evangelion swoją premierę telewizyjną miał w listopadzie 1995 roku, zaś 19 lipca tego roku odbyła się premiera drugiego i jak dotąd ostatniego filmu kinowego. Serial cieszył się w Japonii wielką popularnością, było to częściową zasługą doskonałej kampanii reklamowej oraz tak zwanego wsparcia, którego projektowi użyczył koncern Kadokawa Shoten, znany z wydawania mang oraz jednego z najpopularniejszych czasopism „Newtype" i Sega Enterprise. Jak to zwykle bywa w takich sytuacjach wraz z anime ukazały się setki modeli, Garage Kit'ów, artbooków i wiele innych gadżetów. Doszło nawet do tego, że wyprodukowano piwo takiej marki, jaką pije na filmie jedna z bohaterek.

Na serię składa się 26 półgodzinnych odcinków, a całości dopełniają dwa filmy kinowe. Intryga przedstawiona w serialu nie należy do prostych, a już sama konstrukcja narracji powoduje, że z niezwykłą uwagą należy oglądać poszczególne odcinki, zaś pominięcie jakiegokolwiek powoduje, iż szybko zaczynamy się gubić w poszczególnych wątkach. A trzeba przyznać, że tych nam twórcy nie pożałowali. Główną osią akcji serialu są zmagania nastoletnich pilotów wielkich robotów zwanych Evangelion (w skrócie Eva) z tajemniczymi najeźdźcami, których określa się mianem Aniołów. Tajemnicą, która z czasem powoli jest wyjaśniana, okryte są zarówno same jednostki Evangeliona, jak i również ich nie mniej tajemniczy przeciwnicy - Aniołowie. Ważną





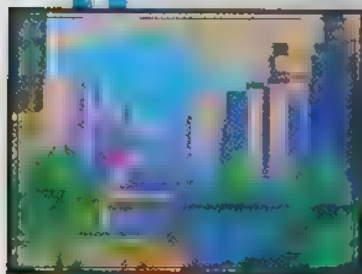






E EVANGELION





rolę odgrywa tutaj także tajemniczy plan, którego to nieświadomymi uczestnikami stają się główni bohaterowie tej opowieści.

Już po pierwszym odcinku fani i prasa uznała, że serial jest bardzo kontrowersyjny. Zarzucano mu zbytnią przemoc oraz poruszanie drażliwych społecznie tematów, nie wspominając już o obrazie uczuć religijnych. Częste nawiązywanie do mitologii chrześcijańskiej oraz motywy krzyża były z początku szokujące dla Japończyków. Gdy pojawiły się odcinki w których porusza się problem stosunków ojciec - syn i odpowiedzialność rodzicielskiej, do wytwórni zaczęły napływać setki listów od oburzonych fanów, którzy spodziewali się zobaczyć kolejny ugładzony serial przygodowy z dużymi robotami i efektownymi scenami walki. Tych ostatnich oczywiście w Evangelionie nie brakuje, ale nie są one podstawą filmu.

Po wyświetleniu ostatniego - 26 odcinka, okazało się, że fani domagają się dalszych części serialu, gdyż jak twierdzili, wiele rzeczy twórcy pozostawili niewyjaśnionych. Gainax jednak nie zgadzał się na zrobienie dalszych odcinków telewizyjnych twierdząc, że taki był zamysł artystyczny serii. Okazało się, że presja fanów była tak duża, iż w końcu zdecydowano się na zrobienie filmu kinowego. Evangelion - Death and Rebirth, wszedł do kin 15 marca 1997 roku. Zainteresowanie filmem było tak duże, że pierwsze seanse rozpoczęto już o piątej rano, aby rozładować kolejki pod kasami kin. Zdarzało się, że fani spędzali przed kinem dwa dni, aby tylko dostać się na premierę. Film, jak wskazuje sam tytuł, składa się z dwóch części. Pierwsza z nich trwa około godziny i jest streszczeniem odcinków telewizyjnych od 1 do 24, które zmontowane na nowo i wykorzystano ujęcia, które nie znalazły się w serialu telewizyjnym. Druga część filmu, to alternatywne zakończenie, całkowicie inne od tego prezentowanego w telewizji. Jednak i po tym filmie nie ucichły żądania o dalszą część. Fani ciągle zarzucali wytwórni pozostawienie niedokończonych wątków i brak wyjaśnienia wszystkiego do końca. Te zarzuty i niesłabnące zainteresowanie serialem spowodowało, że 19 lipca ukazał się definitywne ostatni film z cyklu Evangelion pod tytułem „End of Evangelion". Wytwórnia zanim przystąpiła do prac nad tym tytułem, zakupiła najnowocześniejsze na świecie studio do animacji komputerowej. I rzeczywiście, to co można było zobaczyć na tym filmie przeszło oczekiwania nawet najbardziej wymagających fanów. Kunszt, sposób animacji i połączenia jej z animacją komputerową dwu i trójwymiarową, spowodował że osiągnięcia sławnego „Ghost in the Shell" czy „Macross Plus" nie umywają się do tego, co można zobaczyć w tym filmie. Poza olśniewającą stroną wizualną autorzy serii definitywnie pozamykali wszystkie wątki i nie pozostawili fanom ani cienia nadziei na dalsze kontynuacje.

Gendo Ikar

Reżyser Serii: Anno Hideaki
Character Design: Sadamoto Yoshiyuki
Mechanical Designs: Yamashita Ikuto, Anno Hideaki
Muzyka: Sagisu Shiroo
Dyrektor Artystyczny: Katoo Hiroshi

Piosenki Tytułowe:

Motyw Otwierający Serię: „Zankoku-na Tenshi no These" (Premise of the Aveng ng Ange.)
Słowa: Oikawa Neko
Muzyka Satoo Hidetoshi
Aranżacja: Oomori Toshiyuki
Wykonanie: Takahashi Yooko (Dostępne na kasetach CD. Starchild Records)

Piosenka Zamykająca: „FLY ME TO THE MOON"
Muzyka i słowa Bart Howard
Aranżacja: Oomori Toshiyuki
Wykonanie: CLAIRE (Dostępne na kasetach i CD. Starchild Records)

Animation Produced at Ga nax and Tatsunoko Productions

Twórcy:

Reżyser Serii: Anno Hideaki
Główny reżyser „Top o Nerae! (Aim for the Top! Gunbuster)" i „Fushigi no Umi no Nadia (Nadia in the Seas of Wonder/The Secret of Blue Water)". Obydwa filmy były przebojami w telewizji i na rynku video. Anno Hideaki cały swój czas poświęca teraz nowemu wyzwaniu, jakim jest dla niego „Evangelion". Jego dieta składa się z Sapporo Brand Barbecue Potato Chips i pizzy z sosem pomidorowym, bez żadnych innych dodatków, a to wszystko popija piwem. Jego wiedza o tokusatsu (filmowanie efektów specjalnych) jest legendarna.

Character Designs: Sadamoto Yoshiyuki

Znany jest ze swych projektów postaci do „Ouritsu Uchuugun—Honneamise no Tsubasa (The Royal Space Force—Wings of Honneamise)" i „Fushigi no Umi no Nadia (Nadia in the Seas of Wonder / The Secret of Blue Water)". Do prac nad „Evangelionem" Sadamoto i Anno odbudowali „Dream Team", który pracował nad „Nadią". Obecnie Sadamoto ciężko pracuje nad mangową adaptacją serialu, która publikowana jest w odcinkach w Shoonen Ace Monthly, wydawanym przez Kadokawa Shoten. Pierwszy paperback z zebranymi odcinkami jest już w sprzedaży

Sadamoto uważany jest przez swoich kolegów za przystojnego faceta, któremu dobrze w okularach. Jest uważany z specjalistę od Garage Kitów. Znany jest z tego, że podczas pracy nad nową mangą często szkicuje samochody terenowe

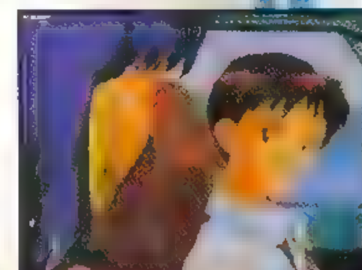
Mechanical Designs: Yamashita Ikuto

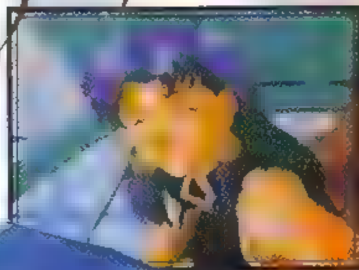
Ikuto jest artystą mangowym, który szczególnie lubuje się w fantastyce naukowej realistyczności projektów wszystkich urządzeń mechanicznych, od prostego zamka do drzwi, aż po gigantyczne roboty. Brał udział w pracach przy projektach nad „Aim for the Top" i „Nadią". Poza projektami robotów do „EVANGELOINA" stworzył on także unikalną wizję postapokaliptycznego świata bliskiej przyszłości i niespotykany dotąd dokładny projekt miasta „Tokyo-3"









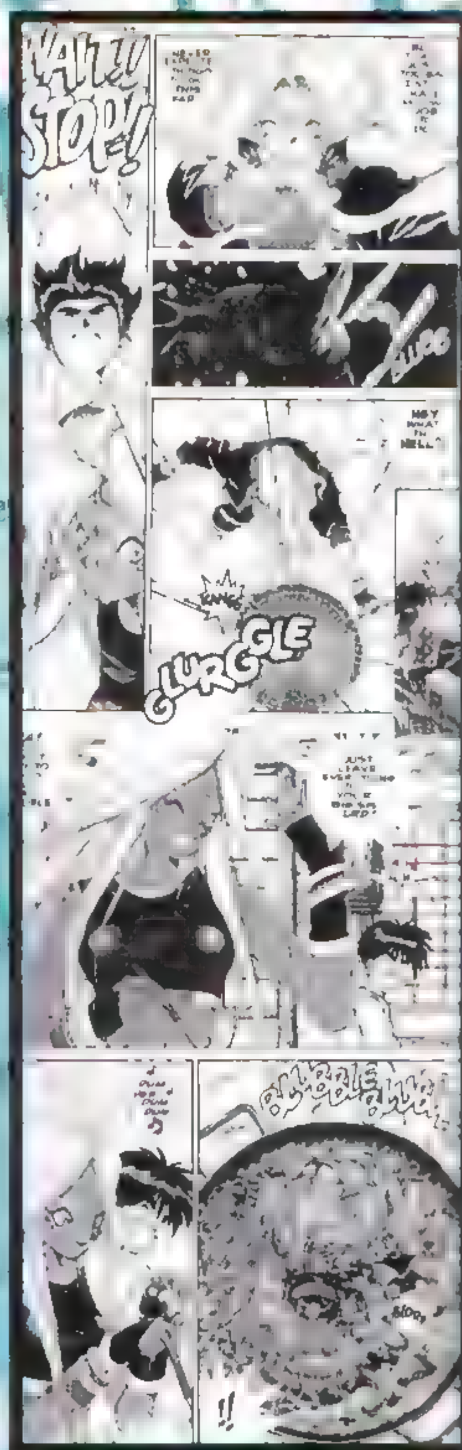


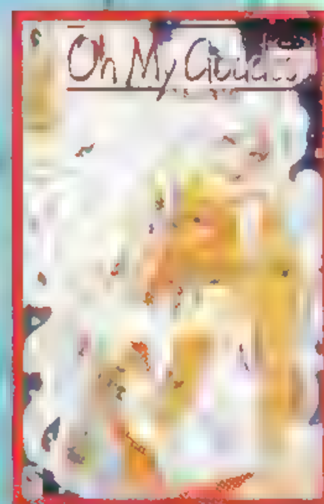


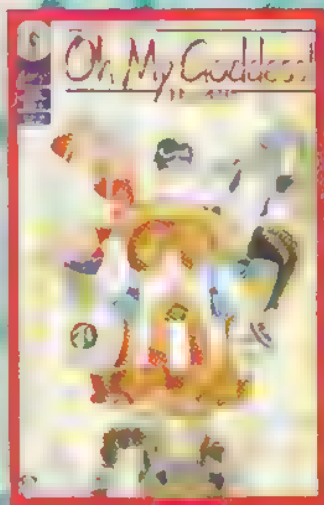


Keiichi, Belldandy, Skuld i Urd. Spróbujcie sobie odczytać parę razy tą zbitkę imion, a wyjdzie Wam z tego niezła rymowanka. Brzmi to tak samo świetnie jak imiona Siurp i Burp, pary wampirów z kultowych komiksów (oczywiście w pewnych kręgach) Tadeusza Baranowskiego („ON ŻYJE!" krzyknął dr Frankenstein patrząc na Potwora). Po co o tym wspominam? Dlatego, gdyż z każdym z tych tytułów mam jakieś miłe wspomnienia. To u Baranowskiego w dzieciństwie nauczyłem się śmiać z absurdalnego i czarnego humoru, natomiast Oh My Goddess! uświadomił mi, że jeszcze od czasu do czasu jestem w stanie wzruszyć się do łez, co nie zdarzyło się od pamiętnego i kolejnego kultowego serialu dla wszystkich prawdziwych Otaku „Niewolnica Isaura" (przepraszam, czy tu bij ą?). Ale, ale... przeskoczmy do kolejnego akapitu.

Wampiry się zawitały tu przypadkiem. Osobnikiem tego typu jest bez wątpienia Tamiya, sempai Keiichiego i szef klubu motocyklowego NIT. Otóż kazał on Keiichiemu sterczeć cały wieczór przy telefonie i dorabiać jako automatyczna sekretarka „Jakby coś ważnego, to oddzwoń pod ten numer, chłopcze!" Noc była długa, żołądek pusty, a w telewizji leciał jakiś durny romans. Morisato Keiichi, student pierwszego roku, wpatrywał się ukradkiem w ekran, gdzie monolog wypowiadała jego ulubiona aktorka o nieziemskiej urodzie. Próbując przekazać wiadomość swojemu sempai, wykręcił otrzymany od niego numer. W tym momencie, kiedy prześledzimy trasę impulsu telefonicznego, dalsze wydarzenia tego wieczora wydadzą się jasne jak księżyc na nowiu. Spójrzcie: Akademik Męski Instytutu Technologicznego Nekomi - Komputerowa Centrala Telefoniczna w Tokio - Centrala Telefoniczna na Seszelach - Stacja Analogowo-Ręczna w Polsce (SPIĘCIE!) - Biuro Pomocnych Boginek! Nie wiem jak Wy, ale gdyby jakaś kobieta zmaterializowała się przy pomocy lustra w moim pokoju, to używając języka medycyny sądowej, zaliczyłbym zejście śmiertelne. Keiichi miał jednak znacznie więcej szczęścia, bo poza częściowym oświetleniem i wyrazem twarzy, uważanym powszechnie za niezbyt mądry, wydarzenie to nie pozostawiło na jego zdrowiu większych usterek. „Jestem boginią, nazywam się Belldandy. Nasze biuro (Relief Goddess Office) specjalizuje się w pomocy ludziom z problemami tak miłymi jak Twoje" - to jedne z pierwszych słów wypowiedziane przez piękną (już teraz białą) nieznajomą. Ponieważ my też pijemy tylko piwo bezalkoholowe (tylko skąd do cholery, ten kac następnego ranka), więc Keiichi zorientował się, że prawdopodobnie Tamiya i jego chorzy kumple szykują mu jakiś grubszy numer. Fastrygę widać było na półtorej kilometra. W końcu skąd kobieta w męskim akademiku, późno wieczorem, w kosmicznych ciuchach i amerykańskiej fryzurze na głowie (POWAŻNIE!)? Kiedy jeszcze dodała, że spełni każde jego życzenie, Morisato postanowił ciągnąć ten niesmaczny dowcip do końca. Znowu nabijali się z jego niskiego wzrostu (No, no! Całe 158 cm wzrostu!? WOW!). Szybka męska decyzja i... Keiichi dowcipniś nierozważnie wypowiedział życzenie, które de facto wypływało naprawdę z najgłębszych zakamarków jego duszy - „Chciałbym, aby taka bogini jak TY została ze mną na zawsze!!!". Belldandy wykonała telefon do szefa na górze i transakcja uległa finalizacji. Za to Keiichiemu coś się jednak nie zgadzało. Wszystko wyglądało zbyt realistycznie: dziura dziura w suficie spowodowana wyładowaniem atmosferycznym (?), lewitująca na czym hinduscy jogini Belldandy i wszystkie dzieła zebrane Lenina w twardych oprawach walające się po podłodze. Nawet takich efektów specjalnych ideału od Tamiyi nie byliby w stanie wykonać. To było zbyt realistyczne! Uśmiech zaczął znikać z jego twarzy. Stwierdził, że chyba wpakował się w kłopoty. Dalej poszło już szybko. Ponieważ zasady zamieszkiwania Męskiego Akademika są proste, jak reguły gry w baseballa, tak więc wizyta kobiety w tym samczym przy-







bytku zakończyła się dla studenta Morisato Keiichi, eksmisją z cyklu tych natychmiastowych. A to tylko początek.

Tak prezentuje się treść pierwszego zeszytu w mandze „Oh My Goddess!" wydane przez Dark Horse Comics w 1994 roku. Każdy z tych komiksów to klasyczne amerykańskie 24 strony w typowym dla tego rejonu świata formacie, w cenie 2,50 USD za sztukę. Poszczególne tomy zostały rozczłonkowane na kilka mniejszych części, dzięki czemu na przykład aby poznać zawartość tomu pierwszego, trzeba było dokonać zakupu sześciu zeszytów. No cóż, inny kraj, inna ... tyka. A jak się przedstawiała sytuacja w wypadku oryginalnej, japońskiej mangi? Czytelnicy po raz pierwszy mogli zapoznać się z tytułem „Aa! Megami-sama!" 25 września 1988 roku, w magazynie „Comic Afternoon". Do dzisiaj autor, Kosuke Fujishima, stworzył ... tomów (a przynajmniej o tylu ... wiadomo). Manga jest prawdziwą kopalnią wiedzy dla wszystkich fanów anime o tym samym tytule. Rozwija ona znacznie więcej wątków, niż to zaprezentowane zostało w pięciu częściach OAV, o czym mogliście się już przekonać studiując dokładnie charakterystyki postaci w Kawaii numer 3. Dla tych, których znajomość z Keiichim, boginiami i spółką rozpoczęła się od filmów (do których zaliczam sam siebie), manga stanowić będzie zupełnie nową jakość. Każdy z woluminów ma około 170-192 strony i składa się z pięciu lub więcej rozdziałów. Z ciekawostek, które udało mi się wyszukać, podam Wam, że pierwszych dziewięć tomów w Japonii wydanych zostało z czerwonymi grzbietami, natomiast od dziesiątego, grzbiety projektowane są na niebieskim tle. Ponadto, od 11 tomu cena wzrosła z 450 do 470 yenów za sztukę. Niektórzy szczęśliwcy są w posiadaniu oryginalnych wydań, które różnią się znacznie od komiksów wydanych w USA i Europie. Niektóre rozdziały zostały w ogóle pominięte przez amerykańskiego wydawcę, co zostało naprawione przez prawdziwych Otaku, którzy sami przetłumaczyli owe zapomniane fragmenty.



„Oh My Goddess!" to ciepła, zabawna i romantyczna historia. Właściwie można ją polecić wszystkim. Przedstawione tutaj problemy są tak naturalne (mimo, że nie wszyscy bohaterowie pochodzą z tego świata), że prawie każdy z nas od razu zidentyfikuje się z bohaterami tej przesympatycznej opowieści - pierwsza miłość, kłopoty w szkole - toż to stare jak świat nieodłączne elementy życia każdego z nas. Jeżeli nie wciągną Was specjalnie miłosne przygody Keiichiego i Belldandy i jeżeli choć raz nie uśmiechniecie się szczerze podczas lektury mangi, to powinniście chociaż docenić niezwykły kunszt młodego autora, Kosuke Fujishimy, w tworzeniu bardzo sympatycznych designów postaci. Jak już nic nie pomoże, to chyba jesteście nie z tej planety. To jeszcze nie wszystko o „OMG!" w tym numerze „Kawaii". Wszystkich zainteresowanych odsyłam do artykułu ilustrującego sylwetkę Kosuke Fujishimy. Tam też dowiecie się w jaki sposób doszło do powstania tego tytułu i jakie swoje własne fascynacje zawarł Fujishima w „OMG!". Be there

I na sam koniec mała plotka. Ptaki ćwierkają, że być może niedługo Belldandy przeniesie się z kart komiksu, w naszym własnym, nadwiślańskim ... cyklu. Niestety, jesienna słota przepędziła ptaki w cieplejsze zakątki świata i w tym momencie nie jestem w stanie tej informacji potwierdzić. Czy jeszcze jakieś plotki? A owszem. Podobno laka Barbie jest nimfomanką, a chłopiec uwięziony w lodówce odgryzł własną nogę. I to na razie wszystko. Sayonara.

Mr Gato

Tytuł angielski: OH MY GODDESS
Tytuł oryginalny: AA! MEGAMI-SAMA
Scenariusz & rysunki: KOSUKE FUJISHIMA
Tłumaczenie: ALAN GLEASON & TOREN SMITH
Wydawca: DARK HORSE COMICS, INC & KOSUKE FUJISHIMA © 1994

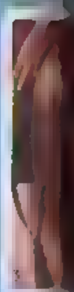






dziel kawek
motory? Ko
ła,ność
u zwadkr
wa





Pewn e r niecen juz raz wpadły Wam w oczy takie tytuły jak „Oh My Goddess!", czy You're Under Arrest". Są one w Polsce bardziej kojarzone jako nazwy serii filmowych, skąd inąd bardzo dobrych i popularnych. Niewiele jednak osób wie, że prawdziwym twórcą tych tytułów jest świetny rysownik młodego pokolenia Kosuke Fujishima. Jeszcze mniej osób jest w stanie powiedzieć cokolwiek na jego temat. Korzystając z zam eszania w redakcji „Kawaii" (znów skończył się papier toaletowy w kiblu), dostałem od naczelnego dwie wolne strony i postanowiłem uzupełnić tą ewidentną lukę w cyklu - Galerie Wielkich Mistrzów. Oprócz tego serdecznie zapraszam na inne strony, do recenzji mangi OMG

Tak to bywa ze wszystkimi żyjącymi istotami, że muszą się kiedyś urodzić. Kosuke Fujishima nie był w tym względzie specjalnie oryginalny i po prostu urodził się w 1964 roku w Tokio. Pewnie myślicie, że już od małego pragnął zostać rysownikiem mang. Nic bardziej mylnego. Nie czuł żadnego powołania! Był najzwyklejszym fanem mang filmów animowanych jak jego rówieśnicy. W tym okresie najczęściej sięgał po klasyczne „space-operas" Leiji Matsumoto pt. „Uchu Senkan Yamato" czy „Ginga Tetsudo 999". Pozostając biernym czytelnikiem, podziwiał i zachwycał się pracą rysowników i animatorów, sam nie znając żadnej techniki rysowania. Jak sam wspomina, nigdy nie spodziewał się, że kiedyś będzie tworzył mangi. Oddajmy teraz na moment głos samemu Fujishimie

„Zdarzyło mi się kiedyś namalować pociąg (999), biały na czarnym tle. Przerosło to moje możliwości. Dopiero wtedy zdałem sobie sprawę, jak ciężki to zawód!" - Ten cytat chciałbym zadedykować wszystkim amatorom w Polsce, którzy starają się podejmować trud rysowania komiksów. Ludzie nie poddawajcie się!

W liceum należał do klubu rysunku. Jednak i wtedy nie traktował swojego zainteresowania jako przyszłego potencjalnego zawodu. W dodatku opiekun klubu wybił mu z głowy jakąkolwiek karierę rysownika, stwierdzając, że nie sposób zarobić na chleb uprawiając ten zawód. Fujishima postanowił więc zostać asystentem jakiegoś znanego rysownika (czytaj: człowiekiem od czarnej roboty). Niestety, nie był to najszczęśliwszy krok (a może wprost przeciwnie!) w jego karierze. Całe przedsięwzięcie okazało się jednym, wielkim niewypałem. Na domiar złego, u młodego Kosuke przyszło załamanie nerwowe („Czułem się kompletnie zagubiony"). Ostatnią deską ratunku okazał się „Paf", magazyn informacji o mangach. Był to prezent od jego wspaniałomyślnego brata. Współpraca z owym magazynem trwała dwa lata. Pewnego dnia pisząc o Tatsuya Egawa (Golden Boy), Fujishima decyduje się na wysłanie swojej kandydatury, gdyż Egawa w tym czasie szukał asystenta. Został przyjęty i takim to sposobem zaczął stawiać pierwsze kroki w branży

Kosuke Fujishima przeżył niezwykłe chwile już w pierwszym okresie swojej pracy u Egawy. Ponieważ Egawa nie miał jeszcze swojego biura, a na dodatek zamieszkiwał wspólnie ze swoim przyjacielem, Hiroshim Motomiya, Kosuke zmuszony był mieszkać sam na odludziu, totalnym pustkowiu. Aby przezwyciężyć strach (bał się wychodzić nocą do łazienki, a szczególnie wyczulony był na dziwne odgłosy, kroki stróża), pracował pilnie podśpiewując sobie dla otuchy. Jednak nie zawsze mógł opanować drżenie łydek, co kończyło się przeważnie głośnym okrzykiem: „WAA!

Sytuacja uległa zmianie, kiedy Egawa otrzymuje swoje własne biuro. Kosuke przez cały czas podglądał technikę rysowania Egawy. Na podstawie oryginalnych plansz „rozszyfrowuje" tajniki tworzenia rysunku, przenoszenia go na stronę, czy sztukę narracji. W normalnych warunkach byłoby to niemożliwe, oglądając tylko gotowe i wydrukowane strony

„Podpatrując, nie czułem się w dalszym ciągu na siłach okiełznać całą sztukę malowania. Nie wiedząc czyn. mistrzem (...)".

Szczególne problemy przysparza mu rozplanowanie historii i takiej przemyślenie, aby mogła zmieścić się w określonym limicie stron

W tym czasie „Be Free!" - bestseller Egawy, miał być zaadaptowany na live-film (live, czyli z udziałem aktorów). Zadanie to spadło na barki Fujishimy, który doskonale sobie poradził z tym wyzwaniem. Później stworzył swoją pierwszą mangę, która nareszcie pozwoliła mu wyjść z ukrycia

Przejdźmy jednak już do czasów nowożytnych. Dziś Kosuke Fujishima przyznaje, że nie był w rzeczywistości ojcem dwóch, przełomowych dla niego mang. W „You're Under Arrest" pomysł na główną postać zaczerpnął z „Be Free!". Ktoś tam szepnął w studiu, że najbardziej spodobała się mu postać policjantki w tym tytule, więc jeden z szefów, podchwytując pomysł o poszerzeniu historii eksponującej przygody, zlecił Kosuke rysowanie takiej mangi. Tak zupełnie na marginesie, tą tajemniczą osobą i zarazem twórcą genialnego w swej prostocie pomysłu był zresztą, w tajemnicy przed wszystkimi, jeden z najlepszych przyjaciół Fujishimy

Realizując to zamówienie, miał jednak przez cały czas problemy ze strukturą komiksu. Z czasem dopiero zaczął się czuć bardzo swobodnie. To, co szczególnie zaczęło mu przeszkadzać w trakcie, to brak wyodrębnienia podstawowych elementów seri



KOSUKE FUJISHIMA
czyli młodzi kontratakują



Podobnie zresztą miały się rzeczy przy „Oh My Goddess!" Głos dla Fujishimy:

„Na początku poproszono mnie o napisanie historii dłuższe niż „You're Under Arrest" dla magazynu Afternoon".

Pierwsze projekty zostały jednak w całości odrzucone przez wydawcę. Życzył on sobie stworzenia serii z boginią. Fujishima był bardzo zgoryczony. Pomysł wydawcy wziął się z rysunku, jaki wykonał Fujishima na T-Shirt (który zresztą miał sprezentować). Narysował Miyuki w stroju bogini, co ogromnie przypadło do gustu wydawcy. Po dwóch tygodniach pracy projekt był gotowy.

„Szczerze powiedziawszy, było to dość łatwe. Byłem zresztą święcie przekonany, że temat serii nie będzie trwać długo. To nie było robione od niechcenia, ale cały czas wiedziałem, że nie muszę jej tworzyć. Na przykład, wydaje mi się, że scena, w której Belldandy i Keiichi całują się, zdarzyła się zbyt szybko, była zbyt nieprzemyślana".

Co można jeszcze dorzucić. Kosuke Fujishima jest prawdziwym miłośnikiem i amatorem motorów. Jeśli chodzi o jednoślady, jest on czystym oszołomem. Chyba na miejscu byłoby użycie określenia: Otaku motorów? Jego garaż wypełniony jest po brzegi motorami. Woli je zdecydowanie bardziej, niż samochody, gdyż mają znacznie łatwiejszy dostęp do różnego rodzaju rurek i złączy. Całe to jego szaleństwo zaczęło się po obejrzeniu „750 Rider", Isamiego Ishii.

Kiedy oglądał filmy video, zawsze kupował sobie różnego rodzaju fiszki techniczne (szczegółowe plany szkice). Podobnie jak Kenichi Sonoda (Gunsmith Cats), jest miłośnikiem broni, w szczególności strzelb. Ma ich w domu niezliczoną ilość. Służą mu jako modele. Na dodatek, ostatnio doszła mu nowa mania - rowery. Stało się to pod wpływem jednej z ostatnich prac Egawy. Kosuke Fujishima kupił sobie nawet rower robiony specjalnie dla niego na zamówienie. Maszynka ta kosztowała go lekkim tysiący yenów. Jego zamiłowania zaowocowały szczególnie we współpracy w tworzeniu gier video np. „Sakura Wars".

Na sam koniec trochę o inspiracjach Kosuke Fujishimy. Były to film Leiji Matsumoto „Ginga Tetsudo 999". Ponadto niezapomniane „Kido Senshi Gundam", „Uruse Yatsura" (my też kochamy Lum!). Niekwestionowaną najlepszą mangą dla Kosuke jest „Be Free!" (Egawa sensei), gdzie w szczególności podziwia sceny pościgów samochodowych. Do galerii swoich ulubionych filmów zalicza też „Mad Maxa". Ten australijski film chwali również za pościgi samochodowe i za dynamikę. Fushima wykorzystuje w dużym stopniu dokumentację różnego typu: klasery, fotografie, opisy techniczne, makiety pojazdów, czasopisma specjalistyczne, czasem telewizję, powieść (czytane w ogromnej ilości), a nawet rozmowy telefoniczne.

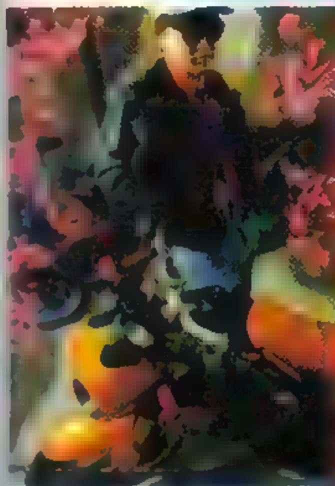
I to tyle na dzisiaj. Pewnie jeszcze nie raz powrócimy do Kosuke Fujishimy, wszak to autor młody wiekiem i na pewno niedługo zaskoczy nas jakimś nowym hitem. Dla tych, którzy mają dostęp do Internetu, a chcą się jeszcze czegoś dowiedzieć, niech wklepią sobie ten adres: (http://www.palevich.com/Taiho/index.htm). A ci, którzy mają w domu telefon, niech nie zdziwią się kiedyś, gdy dostaną połączenie z Biurem Pomocnych Bogiń. Dla gigantów z Telekomunikacji Polskiej, nie ma bowiem rzeczy niemożliwych!

Opracowali: Bandmanka & Mr.Gato

Bibliografia
1) Manga Player #21
2) Internet







Te ... [illegible] ... Kosuke Fujishima ... jedna z ulubionych zabawek







PRETTY SOLDIER SAILOR MOON R

Oto spis wszystkich bohaterów z serii Sailor Moon, zarówno tych pozytywnych, jak i wrogów:

Czarodziejki:

Usagi Tsukino - Sailor Moon - Czarodziejka z Księżyca

Ami Mizuno - Sailor Mercury - Czarodziejka z Merkurego

Rei Hino - Sailor Mars - Czarodziejka z Marsa

Makoto Kino - Sailor Jupiter - Czarodziejka z Jowisza

Minako Aino - Sailor Venus - Czarodziejka z Wenus

Chibi Usa - Sailor Chibi Moon - Mała Czarodziejka z Księżyca

Setsuna Meiou Sailor Pluto - Czarodziejka z Plutona

Haruka Tenou - Sailor Uranus - Czarodziejka z Urana

Michiru Kaiou - Sailor Neptune - Czarodziejka z Neptuna

Hotaru Tomoe - Sailor Saturn - Czarodziejka z Saturna

Chibi Chibi - Sailor Chibi Chibi - Promyk Nadziei

Królestwo Srebrnego Księżyca:

Księżniczka Serenity - Bynny z przeszłości.

Królowa Serenity - władczyni Księżycowego Królestwa w przeszłości.

Książę Endymion - Mamoru Chiba z przeszłości

Kryształowe Tokio:

Neo Queen Serenity/Nowa Królowa - władczyni panująca na Ziemi w XXX wieku, Bunny z przyszłości

Król Endymion - Mamoru z przyszłości, władca Ziemi w XXX wieku, mąż Bunny i ojciec Chibi Usy.

Mała Dama - tytuł Chibi Usy w przyszłości w pałacu w Kryształowym Tokio

Bractwo Czarnego Księżyca:

Rubeus

Siostry Ayakashi - Kermesite - Bertherite - Calaverite - Petzite

Cooan

Beruche

Karaberas

Esmeroodo

Książę Demando

Safiiru

Wiseman

Czarna Dama

Przeciwnicy z serii R:

Ail - Ginga Seijuurou - towarzysz Ann przy pomocy demonów zbiera od ludzi życiodajną energię dla drzewa. Zakochany w Bunny

Ann - Ginga Natsumi - towarzyszka Aila, działa wraz z nim. Ku niezadowoleniu Aila, jest zainteresowana Mamoru.

Makaiju - drzewo energii Aila i Ann.

Bohaterowie pozytywni:

Luna - kotka Usagi, powierniczka mocy czarodziejek oraz ich opiekunka na polecenie Królowej Serenity

Artemis - kot Minako, towarzysz Luny oraz wszystkich czarodziejek

Diana - kotka Chibi Usy, dziecko Luny i Artemisa

Rodzina Usagi Tsukino: - Kenji Tsukino - Ikuko Tsukino - Shingo Tsukino

- Mamoru Chiba - Tuxedo Kamen/Tsukikage no knight

Naru Osaka - szkolna koleżanka Bunny, chodzi z nią do jednej klasy

Motoki Furuhata - przystojny chłopak (podoba się Bunny) pracujący w Salonie Gier, gdzie Usagi często zagląda. Motoki chodzi z Mamoru na tę samą uczelnię

Unazuki Furuhata - siostra Motoki

Gurio Umino - gapowaty i niezdarny kolega Bunny z klasy, początkowo zakochany w Bunny, później z wzajemnością w Naru

Haruna Sakurada - nauczycielka Bunny

Mika Kayama

Ryo Urawa

Yuuichirou Kumada - uczeń i wychowanek dziadka Rei, mieszka pomaga mu w świątyni. Zakochany w Rei

Królestwo Ciemności:

Królowa Metalia - władczyni Królestwa Ciemności

Królowa Beryl - kolejna władczyni Królestwa Ciemności, próbuje przywrócić do życia swoją panią, Królową Metalię

Generałowie Królestwa Ciemności - Ja.. te - Nephrite - Zoisite - Kunzite

Różne postacie
(Sailor Moon S - film pełnometrażowy)

H meko Nayotake

Kakeru Oozora

Królowa Śniegu - Kaguya

Przeciwnicy
(Sailor Moon R - film pełnometrażowy).

Fiore

Kisenian

Przeciwnicy
- (Sailor Moon Super)

Zirconia

Trójka Amazonek: - Hawks Eye - Jastrzębie Oko - Tigers Eye - Tygrysie Oko - Fish Eye - Rybie Oko

Królowa Neherenia

Kwartet Amazonek: - Cerecere - Junjun - Vesves - Pallapalla

Death Busters (Sailor S):

Profesor Sou chi Tomoe

Kaolinite

Eudial

..mete

Tellu

..uy

Cyprine

..

..stress Nine

Trzy gwiazdy
- Gwiezdne Czarodziejki - Sailor Star Lights·

Seiya Kou - Sailor Star Fighter - Gwiezdna Czarodziejka Walki Taiki Kou - Sailor Star Maker - Gwiezdna Czarodziejka Swobody Yaten Kou - Sailor Star Healer - Gwiezdna Czarodziejka Ocalenia

Przeciwnicy (Sailor Stars)·

Galaxia Żelazna Mysz Aluminiowa Syrena Ołowiowy Kruk Cynowa Nyanko

PATLABOR II - The Movie - SoundTrack

To, że autorzy filmów lubią dobierać sobie autorów takiej muzyki, jaką preferują nie jest żadną tajemnicą. To, że czasami wychodzi z tego g..., czego dowodem jest chociażby włączenie przez Petera Weira do ścieżki dźwiękowej GALLIPOLI (1981) fragmentu OXYGENE J. M. Jarre'a - również nie dziwi nikogo. Jedno natomiast zastanawia czym kieruje się na przykład taki Mamoru Oshii, wybierając kompozytora do swoich filmów? O ile gdybań i teorii na ten temat będzie sporo (może miał fuksa, może ktoś mu kazał tak wybrać, może się zna, może ma dobry gust itd.) o tyle wniosek jest jeden, a mianowicie - duet Mamoru Oshi i Kenji Kawai jest nie do przecenienia

Każdy z pewnością kojarzy muzykę, jaka rozbrzmiewała w trakcie projekcji GHOST IN THE SHELL. Nie każdy natomiast (chyba że wziął sobie do serca i do ambicji, to o czym pisał JE Mr Jedi w poprzednim numerze) zna ścieżkę dźwiękową PATLABORA. Moje zdanie na temat skojarzeń jest takie, że mogą one wydawać się jak najbardziej bez sensu, dla każdego z wyjątkiem ich autora. Bo te są przecież bardzo osobiste, a jeśli cudze mogą powiedzieć coś interesującego, to z chęcią się z nimi zapoznam. Jeśli tak, to czy się to komu podoba, czy też nie, spróbuję porównać muzykę autorstwa Ken,i(`ego?) Kawai(`ego??), ilustrującą tytuł PATLABOR II THE MOVIE, z czymś innym.
Główny motyw (i w zasadzie jedyny, acz bardzo rozbudowany) w połączeniu z charakterystyczną aranżacją symfoniczno-GITSowo-samplerową (uff!) nasuwa mi na myśl mało znaną muzyczną adaptację Shakespeare'a w wykonaniu niedoścignionych panów z Ljubljany. (Dla mniej zorientowanych - chodzi o Laibachowskiego MACBETHa). Innym skojarzeniem natomiast może być również muzyka do filmu Sędzia Dredd, autorstwa Alana Silvestri, jednak nie posuwajmy się aż tak daleko

SoundTrack, podobnie jak i film, rozpoczyna OUTSET - spokojne syntetyczne akordy z tłem wypełnionym niskim i spokojnym pulsem. Szybko jednak klimat się zmienia. THEME OF PATLABOR II - utwór tytułowy, charakteryzuje się mocno rozbudowaną sekcją rytmiczną. Linia melodyczna w wykonaniu wokalistki towarzyszy filmowemu „open credits"

Kolejny utwór - PORTENT, to właśnie powód mojego skojarzenia, o którym pisałem nieco wyżej. Samplowy rytm i smyczki Doskonałe połączenie, aczkolwiek wcale nie nowatorskie. Interesującym może wydać się zabieg, o jaki pokusił się Kawai. W większości utworów bas wspomagany jest ciężkimi, prostymi akordami fortepianowymi. Wszystkie następne utwory zasadniczo nie odstępują od trzech pierwszych, co nie znaczy, że w najmniejszym stopniu im ustępują. Wręcz przeciwnie, dalsza część płyty, to wariacje na temat zawarty w początkowej jej części. Całość zostaje rozbudowana do jakiejś potężnej cybersymfonii, w której uczestniczą chóry, cella, dzwonki, chabazie, leluchy i co tylko jeszcze się da.

Jedynym odstępstwem od wyżej wymienionych cech płyty, jest utwór ASIA, zahaczający nieco o folk, co jednak wcale nie umniejsza mu patosu (w dobrym tego słowa znaczeniu), jakim emanuje cała płyta. Po prostu główny temat zostaje zastąpiony innym, nieco bardziej orientalnym, a aranżacja zmienia się na korzyść intrumentów bardziej brzęczących. Ah! Nie ma to jak profesjonalna terminologia

Ciekawostką jest utwór WITH LOVE, znajdujący się dokładnie w tym miejscu, gdzie na płycie BLADE RUNNER znajduje się LOVE SONG Czyżby pewna podpora wypróbowanym schematem? Ale, niech tam! Całość przecież nic nie traci, więc o co chodzi. Płyta z całą pewnością godna polecenia dla wszystkich melomanów, mangomaniaków, animepatów i innych szaleńców Nie staram się porównywać jej jakości z muzyką z GHOST IN THE SHELL, ponieważ ta jest zdecydowanie inna, a Kenji Kawai, to jakość sama w sobie, podobnie zresztą jak filmy Mamoru Oshi. Oba, po raz który wykonali kawał dobrej roboty, ścieżkę dźwiękową z Patlabora naprawdę warto poznać.

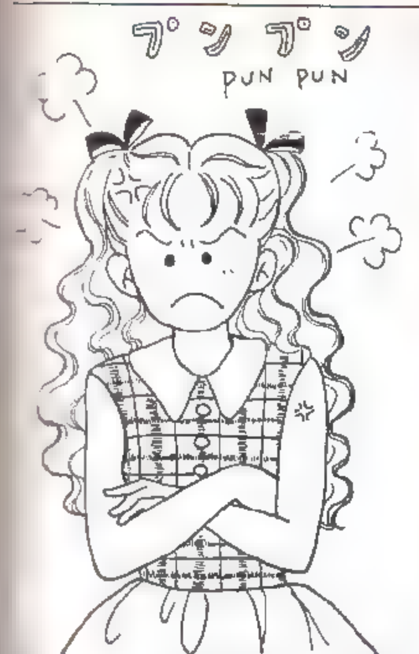
Bartek Kędzierski

PATLABOR II THE MOVIE - SOUNDTRACK

1. Outset
2. Theme of Patlabor 2
3. Portent
4. Wyvern
5. Unnatural City I
6. Asia
7. Unnatural City II
8. With Love
9. Outbreak
10. Zoom Down
11. „IXTL"
12. At Parting
13. Hallucination



Onomatopeje







Wyrazy dźwiękonaśladowcze, czyli onomatopeje (jap.: giseigo) występują w języku japońskim w niesamowitych wprost ilościach. Szczególnie dotyczy to mangi: najlepsza jest taka, gdzie akcja opisywana jest tylko i wyłącznie za pomocą obrazków i onomatopej.

Mogą być one najróżniejsze, od dobrze nam znanych „miau" (nya), „hau hau" (wan wan), poprzez dźwięk np. drapania, czy chodzenia, aż do tak u nas niespotykanych jak np.: wyraz oddający szybkie rośnięcie rośliny (nyoki nyoki) czy rozglądanie się wokół siebie (kyoro kyoro).

W języku japońskim są ich tysiące. A najczęściej używane są w mangach. Bo przecież manga to komiks, czyli rysunki bez dźwięku. Komiks bez onomatopei, to jak gra komputerowa bez dźwięku. (prawda, że straszne?) Tego typu wyrazy wzbogacają obrazki i przez to manga staje się atrakcyjniejsza i bardziej zrozumiała.

Ostatnio pojawiły się także mangi w polskiej wersji językowej. Co do używanych w nich onomatopej... no cóż, są angielskie ich wersje, pozostają nieprzetłumaczone japońskie, czasami mamy nasze polskie (o ile jest ich polski odpowiednik), a czasem są po prostu opuszczane. Nie ma jednak się czemu dziwić, są one przecież bardzo trudne do przetłumaczenia, a część z nich jest nawet nieprzetłumaczalna. Dlatego chcielibyśmy przedstawić japońskie onomatopeje, abyście mogli jeszcze głębiej rozkoszować się mangą. Na początek może parę wyrazów związanych z uczuciami, a konkretnie: gniew, strach i radość.

Gniew: najczęściej przedstawiany jest za pomocą onomatopei „pun pun". Niekiedy występują też: „muka" albo „musu".

Strach: to przeważnie „doki" („doki doki" - to bicie serca, czyli pojedyncze „doki" daje wrażenie, że serce zatrzymało się ze strachu). Czasami można spotkać także „gyo" lub „biku".

Śmiech: onomatopeje wyrażające śmiech są różne w zależności od rodzaju śmiechu. Delikatny śmiech, a właściwie uśmieszek to przeważnie w japońskich komiksach: „kusu kusu", „niko niko" lub „niko", czy „ni". Przy czym „niko niko" jest to typowy dla Japonek śmiech zakrywany dłonią, a „niko" i „ni" to po prostu sama, lekko uśmiechnięta twarz.

(KEI)

NEWTYPE
THE MOVING PICT

Dziś słów kilka o „Newtype”, miesięczniku stworzonym w 1985 roku przez Kadokawa Shoten, który od początku istnienia był jednym z liczących się periodyków w nurcie tzw. japanimacji. Umieszczenie przez wydawcę w podtytule słów (po angielsku!) „The Moving Pictures Magazine” określało wyraźnie charakter czasopisma i rozwiewało wszelkie wątpliwości co do treści. Obecnie „Newtype” należy do światowej czołówki pism poświęconych animacji. Chociaż jego silna pozycja na rynku wydaje się nie zagrożona, stale walczy z rosnącą konkurencją. Cofnijmy się jednak kilka lat wstecz i przypomnijmy, jak wyglądały początki.

Rok 1985. W Japonii wszedł do dystrybucji nowy cykl anime, „Z Gundam”. We wrześniu tego samego roku ukazał się pierwszy numer „Newtype”. Na okładce widniała enigmatyczna informacja: „Z Gundam 100%”. Poza nowinkami ze świata japanimacji, czasopismo poświęcone było niemal w stu procentach nowemu serialowi. Od samego początku rozpieszczało fanów Gundama, pojawiały się kolorowe kadry, biografie twórców, streszczenia kolejnych odcinków, charakterystyki bohaterów, postery, a nawet karty do gry „Z Gundam” - wszystko zgodnie z jasno określoną na wstępie formułą. Sam tytuł „Newtype” wziął swoją nazwę z Gundama - tak nazywano pilotów-astronautów nowego pokolenia, posiadających niezwykłe zdolności telepatyczne i kierujących swoimi robotami za pomocą myśli.



Tak wyglądała okładka historycznego numeru z września 1985 roku w stu procentach poświęcona Gundamowi

W ciągu kolejnych dwóch lat „Newtype” stało się konkurencją dla dotychczasowego potentata w branży animacji, „Animage” (wydawnictwo Tokuma). Pismo Kadokawy pozostawało wierne Gundamowi - wraz z emisją trzeciej serii telewizyjnej, „Kido Senshi ZZ Gundam” zmodyfikowało winietę, deklarując się jako „ZZ Gundam 100%”. Jednak w miarę upływu czasu redaktorzy zdali sobie sprawę, że aby utrzymać silną pozycję na tak kapryśnym i wymagającym rynku, jakim jest rynek wydawnictw poświęconych animacji, muszą być elastyczni i różnicować tematykę. Rutyna zabija - wypadało więc dostosować się do nowych tendencji i, zgodnie z szeroko pojętą japońską polityką wydawniczą, pamiętać o rzeczy najważniejszej: gustach czytelników. Szacunek dla nich jest podstawą bytu i miarą sukcesu. „Newtype” poświęcał coraz więcej miejsca innym popularnym cyklom. Po Gundamie przyszła kolej na „Macross”. Podobny zabieg zastosowało „Animage”. Zanim sytuacja nabrała stabilności i wyłonił się faktyczny lider, oba



Evangelion - nowe dziecko Gainaxu i nowy superhit



konkurencyjne pisma rzuciły sobie nieliche wyzwanie i poddały swój wygląd mniej lub bardziej widocznym „obróbkom”. Cena, jaką przyszło im obu zapłacić, była duża, lecz satysfakcja z sukcesu jeszcze większa. W dodatku zyskiwał na tym nie kto inny jak czytelnik - czasopisma zmuszono do wytężonej pracy, do stałej dbałości o jakość, rzetelność i atrakcyjność informacji, a tym samym do napędzania całej branży, odtąd rozwijającej się w zdwojonym tempie.

„Animage” rozwinęło skrzydła zwłaszcza pod koniec lat osiemdziesiątych. Wydawnictwo Tokuma, współpracowało ściśle ze „Studiem Ghibli” było współproducentem animowanych filmów pełnometrażowych. Dzięki publikacjom „wzorcowych” komentarzy i recenzji filmów Miyazakiego czy Takahaty, „Animage” szybko stało się autorytetem w sprawach animacji i wyeliminowało konkurencję, która nie zdołała w porę zainteresować się tematyką bardziej ambitną niż telewizyjna masówka, czy marnej jakości OAV-ki. Ten stan rzeczy dotyczył również „Newtype”, który stopniowo ustępował miejsca uzbrojonemu po zęby konkurentowi. Sytuacji nie uratował nawet „Kamui-no ken”, jeden z nielicznych nowych i ambitnych cykli anime. „Newtype” utrzymywało się resztkami sił dzięki nowej serii OAV z Gundamem. Ale kto powiedział, że wszystko stracone? Kadokawa Shoten przegrało być może bitwę, ale nie całą wojnę. Rywalizacja o czytelnika trwała i właściwie dopiero wówczas nabrała odpowiedniego koloru. Na jej rezultaty nie trzeba było zbyt długo czekać. Im wyższa stawka, tym bardziej zażarta walka (typowe dla Japończyków!). Ku wielkiej uciesze stałych czytelników „Newtype” powrócił do dawnej chwały. W dodatku zmienił dotychczasowe oblicze. Kadokawa dokonało kilku zdecydowanych posunięć. Przede wszystkim skierowało zainteresowanie na produkcje Gainaxu. Bingo! W tym niepozornym, małym studiu filmowym powstawały w tym czasie takie filmy jak „Top O Nerae Gunbuster” i „Oneamisuno Tsubasa”. To właśnie „Newtype” poinformował o nich pierwszy, oczywiście z właściwą sobie precyzją i skrupulatnością. Krok okazał się o tyle trafny, że czasopismo - niejako uczepione Gainaxu - wraz z nim utrzymywało się z na fali, przeżywając pełny renesans. Notowania „Newtype” gwałtownie wzrosły, a hossa przypieczętowana została pierwszymi liczącymi się sukcesami studia (realizacja telewizyjnego serialu „Fushigi-no umi Nadia”). Powodzenia Gainaxu są równoznaczne z sukcesem Kadokawy - relacja logiczna i jak najbardziej zrozumiała (obecnie Gainax potwierdził jeszcze raz swoją renomę serią „Shinseki Evangelion”). Podobnie (czytaj bardzo dobrze) sprawy się miały, gdy czasopismo rozpoczęło współpracę z Mad House, wytwórnią Pana Kawajiri. Do rewelacyjnego przełomu doszło w 1988 roku, gdy wydawcy poświęcili bezcenne strony „Newtype” samemu Katsuhiro Otomo i jego „Akirze”.



Kolejne lata były jeszcze bardziej pomyślne. „Newtype” stawił czoła kolejnym wyzwaniom i nawiązywał kontakty z liczącymi się twórcami i producentami filmowymi. W 1990 roku, w piąte urodziny, „Newtype” sprawił sobie nie lada prezent - koprodukcję filmu „Roujin Z” (scenariusz Katsuhiro Otomo, reżyseria: Hiroyuki Kitakubo), który nota bene został okrzyknięty filmem roku.

Po pięciu „tłustych” latach istnienia, czasopismo mocnym uderzeniem weszło w kolejną etap. Tym razem Kadokawa Shoten sponsorowało realizację „Elementaros”. Czysta, pięćdziesięciominutowa rozrywka w stylu hard core. Pod względem grafiki, film nie ustępuje najlepszym anime. Realizatorzy wprowadzili jednak poprawki do fabuły mangowego pierwowzoru. W przeciwieństwie do komiksu, filmowa wersja „Elementaros” proponowała widzom bardziej wyraziste rozwiązanie akcji. Kolejny plus na długiej liście sukcesów.

W tym samym czasie „Newtype” ostatecznie potwierdziło swoją pozycję na rynku, po raz pierwszy organizując mini-festiwal filmowy. Projekcje filmów „Slayers” i „The Legend of Crystania” przyciągnęły rzeszę prawdziwych miłośników animacji.

Tak oto dobiliśmy do roku 1997, już kolejnego szczęśliwego roku dla czasopisma Kadokawy. Dobra passa trwa nadal i wydaje się, że nie szybko „Newtype” zejdzie z wyżyn i ustąpi miejsca konkurentom..

Na koniec, być może zainteresuje Was informacja, że mimo wszelkich modyfikacji, ogólny profil pisma od lat pozostaje nienaruszony. Tak więc znajdziemy w środku klasyczny podział na część kolorową, przedstawiającą najnowsze produkcje (TV, OAV, filmy), wywiady, branżowe nowości, liczne reklamy, porady dla początkujących rysowników i część czarno-białą, zawierającą „przedpremierową” publikację mangi, listę najlepszych programów radiowych i telewizyjnych, kolejną porcję reklam (tego wszak nigdy nie za wiele...). Działy przeplatają się nawzajem (choć część kolorowa zawsze rozpoczyna i zawsze kończy dany numer). Jako ciekawostkę dodam, że prawdziwą perełką i maskotką „Newtype”, towarzyszącą pismu od dnia powstania, jest manga Mamoru Nagano pt. „The Five Star Stories”, ukazująca się - ku radości Otaku - co miesiąc na szesnastu stronach.
Aby odkryć, na czym polega fenomen „Newtype”, jego magia i czar, który rzucił na swoich czytelników, chyba należało by urodzić się Japończykiem, lub... co najmniej raz ze zrozumieniem (!) od deski do deski przeczytać oryginał. Czego Wam serdecznie życzy, bo przecież na naukę japońskiego nigdy nie jest za późno - Wasza

Bandmanka



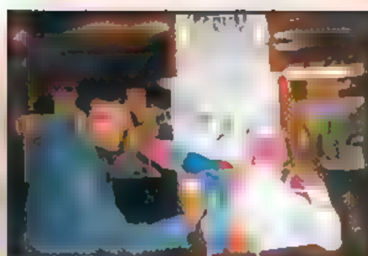
Październik 1996 - sake - temat przewodni numeru (a może Kawaii o tej tematyce?)

TURES MAGAZINE

VIII Ogólnopolski Konwent Twórców Komiksu w Łodzi - KOMIKS '97



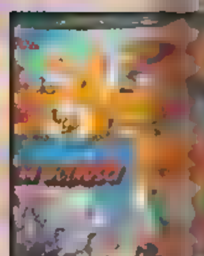
Mr Jedi przyłapany na kupowaniu gadżetów z Gwiezdnych Wojen - zaraz po tym został ukarany w imieniu Księżyca. Sklep, w którym miał miejsce ten incydent, został przez nas odznaczony za wzorowy dobór towaru - same komiksy! - raj dla każdego miłośnika obrazkowych opowieści. I kto by pomyślał, że takie cuda można znaleźć gdzieś w bocznych uliczkach Łodzi.

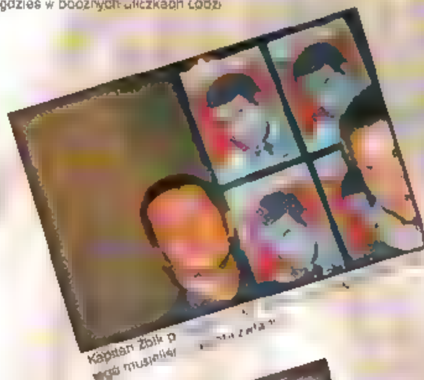


Mr Gato postanowił zmierzyć się z kilk... osiłkami - chwilę potem ktoś zgasił światło i ... krzyk ... bija naszych! To wszystko, co pamiętamy



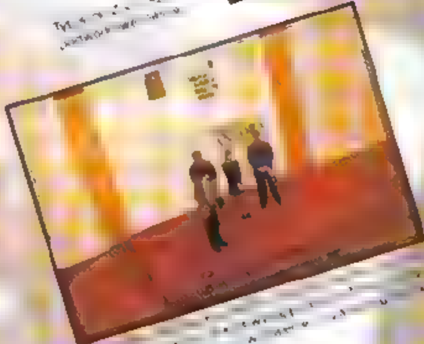
...racji, gdzie podawano naszą ukochaną ... zieloną herbatę. Następnie obaj zamieni... się w zielone ludzik...

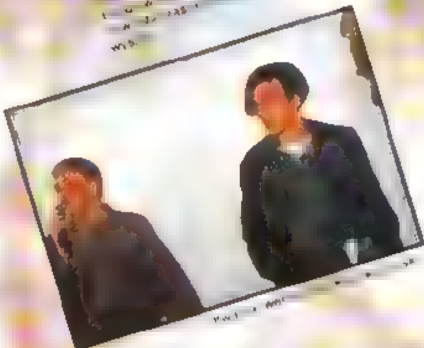




Kapitan Żbik p...







Motto.

„A mówili, - zaciągnij się, zobaczysz kawał świata."

Z kapowni ka różowego pingwinka

Rozdział pierwszy: Przybycie

Dziennik pokładowy, data 19971011. Przybyliśmy na miejsce. Podróż obyła się bez większych ekscesów, jeśli nie brać pod uwagę latających po kabinie butelek i kilku podróżnych próbujących umilić nam życie własnoręcznie przyrządzonymi przysmakami. O dziwo - pociąg przyjechał na miejsce punktualnie, co do minuty! - Wydało nam się to podejrzane - postanowiliśmy zatem, że będziemy mieć oczy szeroko otwarte - dla wprawy otworzyliśmy puszkę z colą.

Na miejscu powitał nas zimny wiatr i pustki na ulicach. hmm, a przecież byliśmy nastawieni na huczne powitanie z orkiestrą dętą, kompanią honorową i salwami z armat! Mr Gato zapiął kombinezon i rozglądając się, westchnął - a mówili, zaciągnij się, zobaczysz kawał świata.

Byliśmy zagubieni, brak połączenia z bazą, brak snu dawał się we znaki. Gdzieś w oddali zobaczyliśmy majaczącą wielką literę M - MacDonalds! Jesteśmy uratowani! - Nie zastanawiając się ani chwili, raźnie ruszyliśmy przed siebie. Niestety nadal nie wiedzieliśmy, gdzie się znajdujemy. Po kilkuminutowej naradzie postanowiliśmy odszukać tubylców i nawiązać pierwszy kontakt. Długo nie trzeba było czekać, już po chwili w zasięgu wzroku pojawiła się tajemnicza sylwetka. Jedno spojrzenie wystarczyło, rozumieliśmy się bez słów - obaj sięgnęliśmy po broń i ruszyliśmy do ataku. Po chwili było po sprawie - ciało leżało w krzakach, a my podążaliśmy na przystanek tramwajowy. Informacje wyciągnięte od tubylca okazały się bardzo cenne. Nikt tylko nie wiedział, jak je spożytkować.

Rozdział drugi: W drodze

Podbudowani na duchu i pewni siebie ruszyliśmy w drogę pełną niebezpieczeństw i niespodzianek. W głowach dźwięczały nam dziesiątki nazwisk ludzi, z którymi mieliśmy nawiązać kontakt na Konwencie. Panu Gato zadźwięczało chyba coś jeszcze, bo z całą stanowczością stwierdził, że impreza odbywa się w domu kultury na ulicy Piotrkowskiej, co było wierutną bzdurą, a pech chciał, że i taka ulica i miejsce, naprawdę istnieją w Łodzi, ech... a mówili...

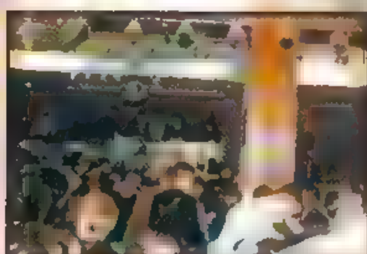
Na miejscu okazało się, że tak w ogóle, to nie chodziło wcale o ulicę Piotrkowską, tylko Panią Piotrowską - Dyrektor Konwentu, a my mieliśmy wylądować na ulicy Traugutta w Łódzkim Domu Kultury. I tym oto sposobem znaleźliśmy się w kropce... no, prawie, w końcu nie było jeszcze ósmej, a otwarcie Konwentu i tak miało rozpocząć się dopiero o jedenastej. Nic to - resztę czasu straciliśmy na błądzeniu po mieście, zmarznięci, zagubieni, wystraszeni, zapłakani... a mówili, zaciągnij się, zobaczysz kawał świata... i tutaj znowu z pomocą przybyła nam wspaniała ludność miejscowa, jak się bowiem okazało - miejsce, którego szukamy, znajduje się po drugiej stronie ulicy... znowu życie stało się piękne.

Rozdział trzeci: Dzień dobry pse pani

Gdy tylko udało nam się wtargnąć do środka, natychmiast uderzyliśmy na stanowisko dowodzenia. Gniotąc swoje wysłużone berecik w rękach, weszliśmy nieśmiało do Biura Prasowego i dygając ślicznie się przedstawiliśmy. Niestety odpowiednich osób nie było jeszcze na miejscu, więc daliśmy sobie siana i na wstecznym wyjechaliśmy na korytarz. Tam nastąpił punkt kulminacyjny programu, gdyż namierzyliśmy łazienkę - ach, okrzykom szczęścia nie było końca!

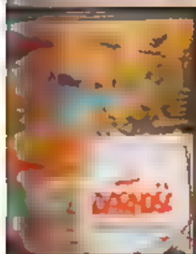
Czasu było sporo, więc postanowiliśmy zwiedzić okolice. Tym jednak razem szczęście nam dopisało, bo już kilka chwil później siedzieliśmy w małej salce wyposażonej w najnowszy sprzęt do odtwarzania filmów zapisanych na płytach DVD oraz Laserdyskach i... odlatywaliśmy w przyszłość wraz z „Duchem w Pancerzu." Wrażenia były tak szokujące, że nawet nie zwróciliśmy uwagi, jak szybko płynie czas i godzinę później jeszcze bardziej zszokowani podążaliśmy w kierunku przeciwnym do wskazówek zegara. I zapewne dalej byśmy tak kręcili się bez celu, gdyby nie pewien sklep z pamiątkami, w którym to na wystawie wpa-

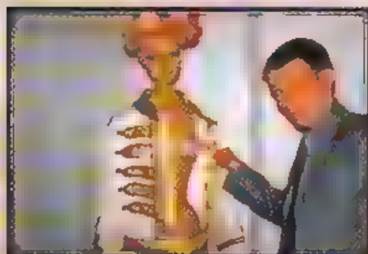












Postanowiliśmy pokręcić się po budynku. Mr Gato uznał że trafiliśmy na eksponat wart uwagi. Chwilę potem został obezwładniony przez Jediego.



Nasz ider (jedna z prac konkursowych) - uśmialiśmy się do łez.



Mr Jedi i Tomasz Kołodziejczak - małe zebranko na boku. Pogłoski, jakoby rezultatem tego spotkania było podłożenie bomby w pobliskim metrze, nie zostały potwierdzone.

...ały nam w oko całkiem zgrabnie wykonane przez miejscowych rzemieślników repliki mieczy samurajskich. Dwa razy powtarzać nam nie trzeba było - nie zdążyliśmy nawet powiedzieć ... dwakroć - „ciastko z czekoladą", a już przepięknie lśniące ostrza znajdowały się w naszych łapkach. Czasu nie było wiele, więc przetestowaliśmy ich przydatność na sprzedawcy i poganiani wyjącymi coraz głośniej syrenami, rozpłynęliśmy się we mgle. A tak przy okazji i całkiem niechcący, spóźniliśmy się na uroczystość otwarcia Konwentu. Sama inauguracja zresztą też się spóźniła, więc byliśmy kwita.

Rozdział czwarty: Akcja pod Arsenałem

Nareszcie doszło do spotkania z Dyrektorem Konwentu - Panią Anną Piotrowską. Nastąpiło zwyczajowe przywitanie (Mr Gato chciał odśpiewać pieśń powitalną plemienia Ohajo, ale został szybko związany i zakneblowany), następnie uzbrojeni w aparat i dyktafon ruszyliśmy do ataku. Na pierwszy ogień poszedł wernisaż wystawy „Komiks polski (1957-1993)". Ach, co to było za przeżycie - z głośników sączyły się ściskające za serce kawałki (tematy muzyczne ze znanych filmów, m.in. „Czterej pancerni", „Pan Wołodyjowski", „Janosik", „Stawka większa niż życie" i wiele, wiele innych), a w gablotach same perełki polskiego rynku komiksowego, ech...

Wiedzeni impulsem puściliśmy się po schodach (wybijając sobie przy okazji wszystkie tsy ...eby) i już po chwili zaliczaliśmy przepisowy slalom gigant między gablotami na wernisażu wystawy pokonkursowej. Ha! Rozdawali ciasteczka i sok za darmo! Ale była frajda, żebyście zobaczyli jak Gato wychodziły oczy z orbit, gdy wepchnął sobie do japy całą paczkę czekoladowych krakersów. Gdy mojemu zacnemu koledze robiono sztuczne oddychanie metodą usta-usta, ja puściłem w ruch mój aparat fotograficzny i oślepiłem moją lampą błyskową kilka osób z mojego najbliższego otoczenia (kolejny dowcip Gato - wkręcił mi żarówkę dwustuwatową). Za karę więc zrobiłem mu trzy zdjęcia i wskoczyłem na klatę - o ironio - ratując mu w ten sposób życie (sztuczne oddychanie nie pomagało). No nic, w każdym razie zdjęcia wyszły bombowe, zresztą sami zobaczcie. A to, że potem potykaliśmy się o progi i chodziliśmy po ścianach, nie ma absolutnie żadnego znaczenia.

Rozdział piąty: Czarny rynek

Przez cały czas trwania imprezy w budynku jednocześnie miała miejsce giełda wydawnictw komiksowych. Jedni mogli się zaopatrzyć w klasyczne tytuły wydane na naszym rynku, inni przepłacić, uzupełniając swoją kolekcję białymi krukami (jednym z nich była „Strażniczka kluczy" - siedemnasty z kolei tom sagi o Thorgalu). Nie zabrakło również fanzinów komiksowych. Hitem był pierwszy tom mangi „Czarodziejka z Księżyca", który sprzedawał się jak przysłowiowe ciepłe bułeczki (jedną nawet zeżarliśmy). Mimo wszystko jednak królowały wydawnictwa amerykańskie, chociaż i kilka japońskich perełek. Nie zabrakło - stanowisko z mangą natychmiast naMierzyliśmy i zlikwidowaliśmy, wykupując wszystkie eksponaty. Po udanej misji gratulacjom nie było końca. Gato nawet się rozpłakał, ale po kilku klapsach w twarz, szybko się uspokoił.

Rozdział szósty: Szał festiwalu

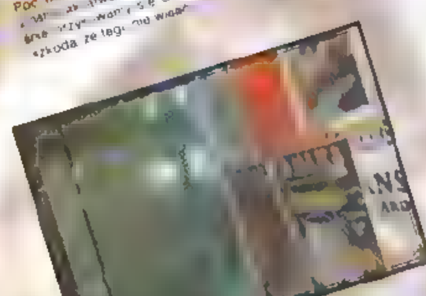
Nareszcie szczęśliwi rzuciliśmy się w wir pracy. Wpadliśmy na promocję książki Jerzego Szyłaka zatytułowaną „Komiks - świat przerysowany", niestety dyskusja się nie kleiła, więc po kilkunastu minutach wycofaliśmy się na wcześniej upatrzone pozycje. W przelocie zahaczyliśmy o rozstrzygnięcie Komiksowego comics session - „Mój komiksowy bohater". Zdobywca pierwszej nagrody gdzieś się zapodział, a ja dopiero teraz zaczynałem kojarzyć, skąd wziął się ten zakrwawiony nóż w rękach Mr Gato. Po pozbyciu się narzędzia zbrodni ruszyliśmy na spotkanie z Panem Tomaszem Kołodziejczakiem, redaktorem naczelnym wydawnictwa Egmont Polska. Pan Tomasz uchylił rąbka tajemnicy odnośnie planów wydawniczych. Między innymi dowiedzieliśmy się, że wkrótce ukaże się nowe pismo, w którym publikowane będą w odcinkach różnego rodzaju komiksy, polskie i zagraniczne. W przyszłości nie wyklucza się także publikacji komiksów japońskich, ale to pod warunkiem, że pismo przyjmie się na naszym rynku



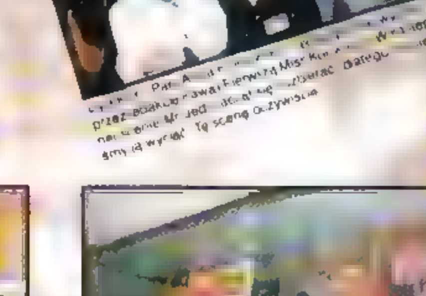
Tadeusz Baranowski - gwiazda Konwentu. Byliśmy pierwsi w kolejce po autograf ... szych czytelników



Pod wieczór sala opustoszała ... się ... rzeczywiście ... do kaloryfera ... szkoda, że tego nie widać







... Pan A... ... przez ... Mr Jedi ... Tę scenę ... śmy ją wyciąć

VIII Ogólnopolski Konwent Twórców Komiksu w Łodzi - KOMIKS '97

- reszta jest kwestią czasu. Kwestią czasu było również nasze pojawienie się na spotkaniu z gwiazdą Konwentu, Panem Tadeuszem Baranowskim, twórcą między innymi takich przebojów komiksowych jak: „Na co dybie w wielorybie, czubek nosa Eskimosa", „Przepraszam, remanent", „Podróż smokiem Diplodokiem", „Orient-Men". Atmosfera była doprawdy rodzinna, a autor w rozmowie z publicznością wykazał się poczuciem humoru tak dobrze znanym ze swoich komiksów. Gdy tylko spotkanie dobiegło końca, z okrzykiem AWANTI! - rzuciliśmy się w tłum, w celu zdobycia dla naszych czytelników autografu autora. Udało się - chociaż wielu poległo na polu chwały, cel jednak został osiągnięty, czego dowodem jest zdjęcie zrobione przez zaprzyjaźnionego paparazzi. Na koniec dnia, śmiertelnie zmęczeni, odwiedziliśmy jeszcze stoisko wydawnictwa TM Semic, gdzie od redaktora naczelnego, Pana Marcina Rusteckiego, otrzymaliśmy kilka istotnych dla wszystkich mangomaniaków informacji (wywiad znajdziecie poniżej). Ostatkiem sił dowlekliśmy się do chińskiej restauracji (japońskiej nie znaleźliśmy), gdzie z ulgą odhaczyliśmy w swoich notesikach kolejny cudem przeżyty dzień.

Rozdział siódmy: Gorączka sobotniej nocy

Niestety nie mogliśmy zostać na drugi dzień Konwentu - obowiązki wzywały (dowiedzieliśmy się z nieoficjalnych źródeł, że pewien władca z pobliskiego księstwa ofiaruje królestwo i pół królewny w zamian za zabicie smoka). Zmarnowani ruszyliśmy w drogę powrotną i przy okazji staraliśmy się podsumować Konwent. Wnioski? Po pierwsze chwała organizatorom, że w ogóle pokusili się na zorganizowanie takiej imprezy. Być może pojawiły się drobne zgrzyty organizacyjne, ale za to miłośnicy komiksu mieli swoje święto, co raczej rzadko się zdarza w tej branży, a szkoda. Plany jednak są wielkie: dotarła do naszych uszu wiadomość, że w roku następnym gościem konwentu ma być nie kto inny, jak sam Pan Grzegorz Rosiński. No cóż, czekamy z niecierpliwością. Mamy gorącą nadzieję, że w przyszłości podobne zloty będą organizowane również dla wszystkich Otaku.

Zatopieni w rozmowie pojawiliśmy się w końcu na dworcu PKP. Tak jak się można było spodziewać - pociąg był spóźniony... a mówili, zaciągnij się... Żałowałem, że nie udało mi się nabyć podziwianego wcześniej miecza (nie wziąłem pod uwagę, że jest sobota i sklepy są szybciej zamykane), byłby mały ubaw na peronie (tak dla rozgrzewki), a tak... musieliśmy marznąć czekając na pociąg. Ale i tak było warto. Do zobaczenia na przyszłych konwentach! Sayonara.

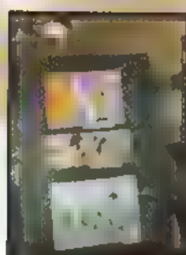
Mr Jedi



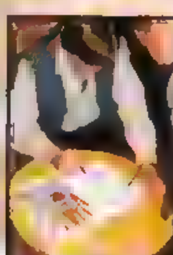














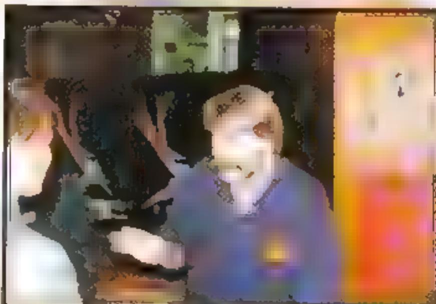
Wywiad z MARCINEM RUSTECKIM, redaktorem naczelnym TM SEMIC.

KAWAII: Dobre wieści rozchodzą się szybko. Podobno TM SEMIC ma zamiar wkroczyć na polski rynek z japońską mangą. Czy mógłby Pan przybliżyć polskim Otaku plany wydawnicze?

MARCIN RUSTECKI: Generalnie szykujemy się od przyszłego roku z „Gunsmith Cats". Będzie to wydawnictwo czarno-białe na 32 stronach. Nie wiem w tej chwili dokładnie czy od stycznia, czy też od lutego, ale na pewno od przyszłego roku. Prowadzimy w tej chwili negocjacje - być może następnym krokiem TM SEMIC w tym kierunku, będzie wydawnictwo „TOP-MANGA", wydawane cztery razy w roku. Jest to jednak sprawa przyszłości. Tam chcę zacząć z takimi tytułami jak „Appleseed", albo „Ghost in the Shell". Jeżeli doszłoby do wydania „Appleseeda", manga ta wydana byłaby w dwóch częściach, 82 strony i 100 stron. Mam na myśli oczywiście tom pierwszy tego tytułu.

KAWAII: Jak wygląda sprawa adaptacji tych komiksów? Czy będą to tytuły wykupywane bezpośrednio od wydawców japońskich, czy też na przykład od Dark Horse Comics?

M. RUSTECKI: Problem polega na tym, że do niektórych tytułów, które wydaje Dark Horse, prawa autorskie ma Kodansha. W związku z tym o „Gunsmith Cats" będziemy pertraktowali z Kodanshą, natomiast jeśli chodzi o „Appleseed", bezpośrednio z Dark Horse. W planach późniejszych w grę wchodzą: „Ghost in the Shell" i „Akira". Problem z „Akirą" jest jednak taki, że jest to manga potwornie długa (coś około 2000 stron) i kolorowa, tak więc szanse na jej wydanie są znikome. Przynajmniej na razie.



Zanim na dobre się ulotniliśmy, udało nam się wziąć na przesłuchanie redaktora naczelnego TM Semic, Pana Marcina Rusteckiego, który zdradził nam kilka tajemnic odnośnie planów na przyszłość.

KAWAII: Powróćmy jednak do idei samego „TOP-MANGA".

M. RUSTECKI: „TOP-MANGA" pojawiałaby się cztery razy w roku i takie są plany. Jadę na razie na pertraktacje do Frankfurtu w sprawie tego wydawnictwa (październik 1997). Tytuł ten został już zarejestrowany, więc jestem dobrej myśli. Moim marzeniem jest zrobić z „Gunsmith Cats" miesięcznik. Na razie na pewno wydamy pięć numerów i ewentualnie, w razie powodzenia tego tytułu, zdecydujemy się na jego wydawanie przez cały rok, czyli 12 numerów. W „TOP-MANGA" byłyby natomiast zamieszczane różne klasyczne mangi japońskie. Trzeba jednak pamiętać, że TM SEMIC wydaje jedynie komiksy w klasycznym formacie amerykańskim i byłyby to materiały oparty na Dark Horse lub innym formacie amerykańskim. To nie mógłby być „Domu" Katsuhiro Otomo czy „Gon" Kodanshy, gdzie DC wydało małe formaty. Na razie małe formaty nie wchodzą w grę.

KAWAII: W takim razie redakcja „Kawaii" i polscy Otaku już zaczynają odliczać czas do momentu ukazania się mang z TM SEMIC na polskim rynku. Życzymy Wam powodzenia.

Z Panem Marcinem Rusteckim rozmawiał Tomasz Gawroński

PS. *Z ostatniej chwili: dowiedzieliśmy się, że pertraktacje związane z Gunsmith Cats zostały chwilowo wstrzymane. O postępach w tej sprawie będziemy Was informowali na bieżąco.*

BD EXPO 1997

czyli co piszczy w mandze w Paryżu?

Oficjalny plakat Targów Komiksu BD Expo

Co rob ć na ...zątku październi... w Paryżu, gdy leje ... z cebra? Pytanie retoryczne dla Otaku ... już sobie zarezerwowali weekend 11/12.10 1997 na wie kie ...tkanie Mangoma...ków BD EXPO 97 ... to skrót od „Ban-Dess n(e" który to ...nacza po prostu komiks"; czytaj „bąd ...ne") Większość ...apaleńców spędziła ... dwa dn w olbrzy...mej, szk ano - roślinnej futurystycznej budowli, Pa...u Wystaw BERCY (to tu między innymi odbywa tydzień później Turniej McDonalda z udziałem ...zykarzy Chicago Bulls). Jest to już szósta edy... BD EXPO, na której można znaleźć praktycz... wszystkie pozycje komiksowe od Batmana Spidermana, przez Thorgala Aster xa, po kom ksy typowo francuskie - Tin Tin lub Gaston Lagoffe

... od dwóch lat jest to też olbrzymia gratka dla ...ngomaniaków Manga mianowicie opanowała ...owę wystawy spychając innych w kąt. Ale po kolei. BD EXPO, to przede wszystkim okazja do po...nia najnowszej oferty mangi, anime i CD man... oraz jednocześnie do pogrzebania w starociach poszukiwan u gwiazdy, np. Oryg na Art Book ...chaman, czyli Batt e of the P anets (Załoga G) ...wypadku tej pozycji miałam jednak straszny dy...emat, gdyż cena była bardzo wyśrubowana, . Trud... Wracając do tematu, niewyobrażalne tłumy przepychały się między stolikami: Anime Land (naj...ularniejsze wydawnictwo dotyczące japan.ma...we Francji), Atomic Club, Manga Planet Tonkam ...doka, Konci (tu można kupić prawie wszystkie ...ndtracki prosto z Japonii), plu... sklep, zajm... ...e się sprzedażą wszystkiego, co się wiąże mangą będące jednocześnie ważnymi ośrodkami życia mangowej społeczności.

...góle, w porównaniu z resztą wystawy, najwię... działo się w części poświęconej mandze ani...

1) Największe kolejki - już od godziny 8.00 (otwar...cie było o 10.00) kłębiły się dz kie hordy ...aleńców, zawzięcie dyskutując i wy...ując kończynami (czyżby ...anne Tai Ch ?)

2) Największa atrakcja BD EXPO 97 - projekcje non stop anime w wersji oryginalnej. I to wyłącznie hity! Tytuły mówią same za siebie NEW RAY-...RTH, CLAMP GAJKEN DARK STALKER VAM...E, SLAYERS, NEW FUJIG YUGI, NEW EL HAZARD 2, plus przedpremierowy pokaz fragmentów MONONOKE H ME (najnowszy hic or Hayo M yazak ego) i CAT'S EYES! I to nie wszystkie pokazane tytuły. Możecie sob e wyobrazić stłoczonych na podłodze miłośników anime, często w pozycjach akrobatycznych, z czerwonymi ze zmęczenia oczami wpatrujących się w ekran głośno komentujących akcję filmów. Oczywiście bilety zostały wyprzedane już o 8.00 rano

3) Ale to nie koniec mangowych atrakcji. W BD EXPO u...estni...zy... także znani twórcy japanimacji ... Pan OKADA, założyciel studia GAINAX (Otaku no Video, Neon Genesis Evangelion), ciesząc... ...brzy...mą popularnością i sławą w Japonii, wszędzie tam, gdzie żyją Otaku. Znany on też jest ze swoje... pracy nad ONEAM S G...NBU STER NADIA. Oprócz tego jest autorem książki o fanach anime w Japonii. Pojawiła się też Pani Hońkoshi ... w branży mangowej od kilkuna... ... ...ansując nowe talenty i mająca duży wpływ ... ...awniczy w Japonii. W Kraju Kwitnącej Wiśni nazywana jest Kapłanką Mangi

4) Ponieważ BD EXPO stała się też niebywałą okazją dla wielu klubów i redakcji fanzinów do zaprezentowania swojej działalności, fanziny i szkice z dedykacją znikały w mgnieniu oka porywane wprawnymi rękami Otaku. Mimo że ich jakość techniczna pozostawia trochę do życzenia, jednak kreska ich twórców i próby samodzielnej działalności zasługują naprawdę na uznanie. Często, jak ma to miejsce w wypadku fanzinów HOTARU HAN, MY CITY lub JAD PLANETE, są to grupki zapaleńców poświęcający swoim zinom cały swój wolny czas. Wielu z nich to po prostu studenci rysujący i redagujący pomiędzy jednym, a drugim egzaminem

5) Jeden z takich klubów - MY CITY ogłosił konkurs na najlepszy rysunek na temat wody. Ciekawscy i, nie ma co ukrywać, często wścibscy mangomaniacy mogli poogrądać z bliska twórców fanzinów w akcji, tworzących niesamowite obrazy rodem z najlepszych stron futurystycznych komiksów.

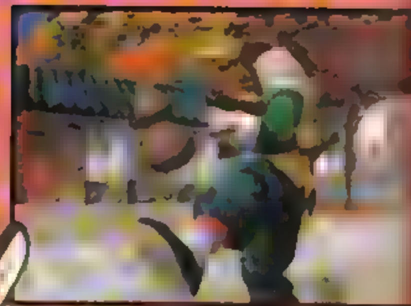
6) Wreszcie, hitem tegorocznej edycji BD EXPO był konkurs COSPLAY, czyli przedefilowanie w przebraniu ulubionej postaci anime i mangi. Do konkurencji zgłosiło się ok. stu uczestników, którzy paradowali od rana do wieczora w niesamowitych i wiernie (a nawet bardzo wiernie!) oddanych strojach: Czarodziejki z Księżyca, Akiry, bohaterów Samurai Spirit, X z wytwórni Clamp, Miyu Vampire, Evangelion, Orange Road, 3x3 Eyes czy City Hunter. Oczywiście wszystkie te istoty musiały poddać się surowemu werdyktowi jury i o wiele mniej surowemu głosowaniu publiczności, która rozgorączkowana, domagała się wielokrotnych „przechodów", dygnięć, pokłonów, zwłaszcza ze strony zgrabniejszych przedstawicielek piękniejszej połowy tego świata. Zwycięzcami został Subam Ka...

7) Cała impreza odbywała się przy ostrych dźwiękach japońskiego rocka i soundtracków ze znanych anime, co sobie wszyscy chwalili.

Co można jeszcze dodać? Mangowa publika to sympatyczna, otwarta uczynna choć trochę krwiożercza grupa społeczna, co objawia się zwłaszcza wtedy, gdy trzeba powalczyć o rzadką pozycję mangi lub przekonać sąsiada o wyższości jednej anime nad drugą. W przeciwieństwie do pozostałej części BD EXPO (czytaj tradycyjnej) w kąciku mangi było wesoło, śmiesznie, swobodnie i trochę zwariowanie. Po prostu, całe to wielonarodowe i kolorowe bractwo odnalazło się i wykorzystało ten weekend „na maxa", co zresztą było solą w oku innych wydawców. Wypada tu dodać kilka słów na temat statusu mangi we Francji, choć jest to temat na osobny artykuł. Większość wydawnictw i miłośników „tradycyjnych" komiksów traktuje ją jako podrzędny, płytki psychologicznie i obfitujący w krwawe sceny nurcik wśród innych gatunków komiksu. Długo ekceważona manga zdobyła olbrzymie rzesze fanów wśród młodzieży i nie tylko. Najmłodszy fan miał około 4 lat, najstarszy - gdzieś z 50. Popularność mangi jest obecnie tak wielka, że wielu wystawców „tradycyjnych", postanowiło przyciągnąć młodzież do swoich stoisk posługując się mangą jako przynętą, aby następnie podstępnie podrzucić jej komiksy już „uznane". Bez komentarza

Z pozdrowieniami z Paryża
BEATA NIEWADA





Virtua Fighter

– czyli japońska miłość od pierwszego wejrzenia.

Na początku była ciemność na monitorach. Lecz promień nadziei zaświtał daleko stąd, w Kraju Kwitnącej Wiśni. W 1992 roku grupa japońskich techników w megakorporacji SEGA, opracowała serce maszyny graficznej, kodowo nazwanej Sega System 1. Była ona w stanie animować, zawrotną jak na ówczesne czasy, liczbę 180 000 polygonów na sekundę. Zespół programistów AM R&D #2 (Arcade Machine Research and Development #2) pod przewodnictwem Yu Suzuki, spłodził na jego bazie produkt pod nazwą Virtua Fighter. Kiedy w grudniu 1993 roku, automat o tym tytule został wprowadzony do japońskich salonów gier (Game Center), gracze oszaleli. VF prezentował zupełnie nową jakość. Było to PIERWSZE trójwymiarowe mordobicie! Gracze wychowani na produktach typu „Way of the Exploding Fist" czy „Uchi Mata" (oj, katowało się kiedyś Comodore 64), zbierali szczęki z podłogi. Z wiatrem przeminęły statyczne i nieruchome screeny 2D, z ich obleśnymi spriteami i nudnymi ciosami. „Street Fighter" i „Final Fight" znalazły sobie przytulne miejsce w zakurzonych kątach salonów gier. Nastała nowa era! Long Live the King!

Dziś, pod koniec 1997 roku już niewiele osób pamięta o pierwszej części VF. Ząb czasu nadgryzł majestat króla, lecz wspominam o nim przez szacunek.

Do pierwszego turnieju stanęło wówczas ośmiu zawodników: Akira, Pai, Lau, Jeffry, Wolf, Jacky, Sarah i Marc. Graficznie postacie składały się z niecieniowanych wielokątów, co dzisiaj robi wrażenie nader przykre, ale wierzcie mi, kiedyś była to prawdziwa ekstraklasa. Do tego dochodziła zadziwiająca płynność i perfekcyjne odwzorowanie ruchów postaci. VF był symulatorem sztuk walki, bez żadnych czarów i innego typu udziwniaczy. Tu liczyła się tylko prawdziwa, sportowa rozgrywka. Wiadomo jednak, że najważniejszą rzeczą w grach jest ich grywalność. Każda z występujących w grze postaci posiadała około 100 sekretnych technik walki do odkrycia. Gwoździem do trumny dla konkurencji okazały się tzw. ciosy specjalne. Takiej ich ilości nie oferował żaden dostępny na rynku produkt. Jako ciekawostkę podam, że muzealne okazy z oryginalnym (czytaj: kanciastym) VF można jeszcze spotkać w Polsce, a już najśmieszniejsze jest to, iż właściciele są święcie przekonani, że ktokolwiek jeszcze w ten automat wrzuci żeton! Dobra, nieważne. Istotne jest to, że Sega w tym samym czasie pracowała nad sercem nowego automatu i konsoli.

W 1993 roku do rąk programistów AM#2 dostała się nowa maszyna, Sega System 2, która ruszała już 400 000 polygonów na sekundę. W ramach testów graficznych, na rynek szybciutko wypuszczony został VF Remix.

Była to dokładnie taka sama gra jak VF, która jednak prezentowała się o niebo lepiej ze względu na cieniowanie postaci. Prawdziwy szok jednak miał dopiero nadejść. Tak, tak. Mam na myśli drugą odsłonę VF.

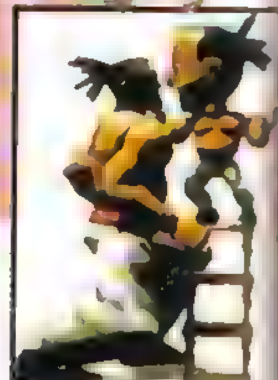
Virtua Fighter 2 pojawił się w japońskich salonach gier w listopadzie 1994. Gra pozamiatała absolutnie wszystkich. Rzesze Japończyków, niezależnie od wieku, upodobań czy wyznania, rzuciły się do grania. Poprzeczka została znacznie podniesiona na każdym polu. Wysoka rozdzielczość, cudowna grafika i animacja - to wszystko dopracowane do ostatniego detalu. Doszły dwie nowe świetne postacie: Lion i Shun Di. Wszyscy otrzymali nowe ciosy (których w sumie z możliwymi ich kombinacjami było coś ze 2000!) i doszła możliwość ataku na różnych poziomach. Najważniejsze jednak było to, że VF2 była piekielnie trudną grą, z gatunku tych o których mówi się „Tylko Dla Orłów". Podstawową sprawą podczas rozgrywki był tzw. timing, czyli precyzyjne uderzenie przeciwnika i reagowanie na jego odruchy, mierzone w dziesiątych sekundy. Klasa mistrzowska w VF2.











Japończycy nie byliby sobą, gdyby n... bi... VF w wersji Super Deformed





Programiści z AM#2 przy grze





K. razem z Shinjuku Jacky

o lata codziennych pojedynków. Dla przykładu podam, że jeden z Tesijinów (mistrzowie inojapońscy), którego poznałem - Shinjuacky (to jego pseudonim. Shinjuku - to po prostu jedna z części Tokio, w której mieszka, Jacky - dlatego, gdyż wyspecjalizował się grą Jackym), trenował codziennie prawie dwa zanim osiągnął klasę mistrzowską. W gach zaczęły ukazywać się rankingi ogólnoońskie zawodników, sklepy notowały espotykane obroty handlując akcesoriami związanymi z tematem VF a Yu Suzuki dla wieu osób stanowił uosobienie bóstwa. W telewizji pojawiła się seria pod tytułem - a jakże - Virtua Fighter", która rozwija wątki serii, wyjaśnia motywy działania postaci i ich prześć. Fala popularności przybrała takie ozmiary, że przeciętny mieszkaniec znad Wisły, nie jest nawet sobie tego w stanie wyobrazić. W Japonii, jak grzyby po deszczu, zaczęły powstawać gry-klony. Może ciężko będzie niektórym uwierzyć, ale niezwykle popularny w Polsce „Tekken", jest niczym innym jak tylko zmodyfikowanym przez Namco klonem VF raz z pojawieniem się VF2 na konsolę Sega urn, gra stała się dostępna już absolutnie dla wszystkich. Tak już zupełnie na marginesie. W Japonii cykl Virtua Fighter, powszechnie nazywany jest Batcha Fighter (czyt. Bacia ter) i właśnie pod taką nazwą jest on tam any. Podobnie rzecz się ma z innymi grami pod znaku Virtua np. Virtua Cop, to Batcha Cop itd.

ol Yu Suzuki nie spoczął jednak na laurach. Nieoficjalnie zaczęły pojawiać się przeki, że nadchodzi coś znacznie większego, lepszego i śliczniejszego. O VF 3 słuchy zaczęły chodzić na długo przed tym, nim ktokolwiek spoza koncernu Sega zobaczył ją na własne oczy. Tu i owdzie w branżowej prasie pojawiło się zdjęcie, które bardziej przypominało wyrenderowaną fotografię niż zaczątki finalnego produktu. Nikt nie mógł przewidzieć, tak może wyglądać gra! A jednak. To co wydawało się niemożliwe, stało się faktem. rwszy raz kawałek gry, w wersji „Non-playe" pokazano na AMOA Show. Identyczną wersję ujrzeli w czerwcu 1996 roku widzowie na targach E3 w Stanach Zjednoczonych. Premierowy pokaz (ciągle jeszcze nie w ni ukończonego produktu) nastą 26 lipca 1996 roku w Kamata w Japonii. Prezentacji dokonał sam Yu Suzuki, a mistrzem ceremonii był Shinjuku Jacky. Impreza była tylko dla imiennie zaproszonych gości. Zdjęcia możecie zobaczyć obok. Gra powstała na nowym „silniku", Sega System 3. Najlepiej niech opowie o tym sam Yu Suzuki

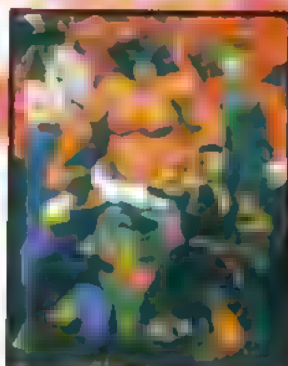
„Porównując do Modelu 2, nowa płyta jest trzy razy potężniejsza (około 1 000 000 poligonów na sekundę). Dzięki nowym kościom graficznym, otwarły się przed nami nowe możliwości. Dzięki płycie Model 3 udało nam się dodać niespotykaną ilość detali (...). Jeśli chodzi o grywalność, w VF2 podstawą był timing. Dla kogoś, kto stał się ekspertem w tej dziedzinie, precyzyjne uderzenia nie stanowiły problemu. Jednak dla większości ludzi stanowiło to ekstremalną trudność."

Właśnie dla ułatwienia gry zwykłym graczom programiści złamali zasadę „trójprzycisku". Do obsługi doszedł mianowicie czwarty klawisz tzw. „dodge button", czyli przycisk do pełnego trójwymiarowego przemieszczania się po arenie. Do galerii bohaterów doszły kolejne dwie postacie: Taka Arashi - zawodnik reprezentujący styl sumo i Aoi - zawodniczka, która jest specjalistką od aikido. Wszystkie scenerie zostały zrobione w pełnym trójwymiarze i zaczęły mieć istotny wpływ na sam przebieg rozgrywek (np. na wyspie w pobliżu Karaibów, która jest przypisana Jeffreyowi, można być się brnąć po kolana w wodzie lub utopić się spadając w głębinę). Każda plansza stanowi małe dzieło sztuki. Zresztą kto widział VF3 w akcji, ten wie. W Polsce automat z VF3 jest dostępny w „salonach" gier. Jest to jednak haniebnie obrznięta wersja oryginalnej gry. Brakuje w niej, między innymi, japońskich okrzyków i kwestii wypowiadanych po walce przez postacie. Dodatkowo, przyciski do gry programowane są przez dyletantów. Zamiast klasycznego układu, blok - pięść - noga - ucieczka, występują tu czasami tak dziwne konfiguracje, że w miarę swobodne wymiatanie wymaga całkowitego pozbycia się pewnych przyzwyczajeń. Wiadomo jednak, że te jest zmienić najtrudniej. Jeśli chodzi o kwestie techniczne, VF3 został wybrany jednogłośnie, za najlepszą grę automatową roku 1996 w plebiscycie czasopisma „Ultra Game Player", a dodatkowo od ponad trzynastu miesięcy nie schodzi on w Japonii z pierwszego miejsca w rankingu na najpopularniejszy automat. Gra VF3 jest jedną z najbardziej oczekiwanych gier na domowe platformy. Przedpremierowy pokaz roboczej wersji zapowiedziany jest przez Segę na wiosnę 1998 roku na targach Tokyo Toy Show. Tam też po raz pierwszy widzowie mają ujrzeć w akcji nową konsolę, kodowo nazwaną DURAL czyli zupełnie identycznie jak finałowy boss w każdej części cyklu VF. Ludzie już tylko parę miesięcy! Sama premiera nowej konsoli jest zapowiedziana na grudzień 1998 roku, jest więc czas aby zebrać sumkę na zakup tego cudeńka.

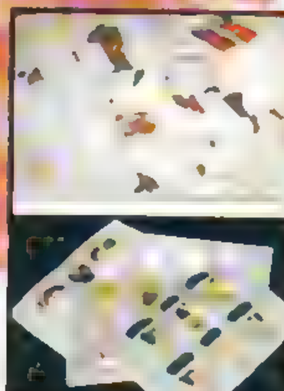
Tematem VF można by wypchać cały numer, a i tak zostało by sporo do opowiedzenia. Dodatkowo w kolejnym numerze dorzucę krótkie charakterystyki i historie zawodników. Zagadką stanowią dla mnie ciągle dwie nowe postacie z VF3. Na ich temat mam tylko parę niesprawdzonych plotek, więc pominę je milczeniem. Jeżeli znacie prawdziwą historię Aoi i Taka Arashi, to napiszcie do redakcji, OK? Na Kawaii CD#3 postaram się też dorzucić świetny film reklamowy z VF3 (gdzie między innymi można ujrzeć porwanie Sarah, siostry Jackiego oraz walkę Jeffreya z rekinem-ludojadem). Mam nadzieję, że w Polsce wraz z pojawieniem się VF2 na PC, gra ta zyska nowe, oddane grono miłośników. Wypada mieć nadzieję, że zostanie również przywrócona idea Mistrzostw Polski Virtua Fightera, które odbyły się raz na Gambleradzie, a które to z niezrozumiałych przyczyn zostały zaniechane. Być może zadziałała tu stara zasada: jeśli nie wiesz o co chodzi, to na pewno chodzi o pieniądze? Ale to już zupełnie inne latanie. Sayonara

Mr Gato

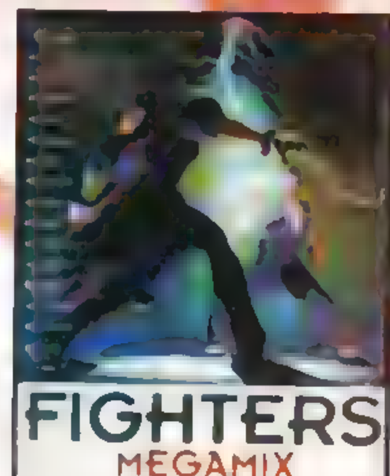




Oto cała menażeria występująca w Turnieju Virtua Fighte



Oryginalne designy postaci do VF3



Nad horyzontem niknie płonąca kula słońca. On i oni... Oni na ugiętych nogach. Spoconymi dłońmi obejmują rękojeści mieczy. On stoi swobodnie z opuszczonymi rękoma. Wiatr potrząsa kitami ciągnących się po widnokrąg trzcin i rzuca mu na policzek kosmyk kruczoczarnych włosów. Akcja... Krzyk. Świst i syk... Wibrujący wysoko dźwięk zderzającej się stali... Cisza. Oni stoją jeszcze przez moment, z zaskoczonym wyrazem twarzy, poczym wolno osuwają się na ziemię... On krótkim ruchem nadgarstka otrzepuje ociekającą szkarłatem klingę.

LEGENDA MIECZA

„Katana wa bushi-no tamashi" („Miecz jest duszą samuraja")

Tokugawa Ieyasu, Kodeks prawa z 1615 r.

Japoński długi miecz. Katana... Patrzysz na błysk ostrza i zaraz chciałbyś... Ech... Mieliście ją kiedyś w ręku? Nie? No to żałujcie, bo to jedyne i niepowtarzalne uczucie. Tak? Hmm... No to sami wiecie, co miałem na myśli.

Skąd takie uwielbienie dla oręża? Po raz kolejny należałoby podkreślić odrębność i wyjątkowość społeczności japońskiej. Dla nich miecz to nie była po prostu broń. Miecz był w Japonii wyróżnikiem statusu społecznego. Przedmiotem kultu i religii. Boskim darem dla wybranych. Dlaczego boskim? Chyba musimy zacząć od początku. Na początku było wyłącznie niebo i morze. Według religii shinto z chmur zstąpiło boskie rodzeństwo: Izanami i Izanagi. Z kropel wody, które spłynęły z ostrza włóczni dzierżonej przez Izanagi powstały wyspy japońskie. Spośród potomstwa boskiej pary najważniejszą była Bogini Słońca, Amaterasu, i jej brat, gwałtowny bóg wiatru, Susanoo. Rodzeństwo miało krańcowo różne charaktery. Słoneczna Pani, jak przystało na kobietę o nienagannych manierach często musiała puszczać w niepamięć wybryki chimerycznego braciszka. W końcu miarka przebrała się i

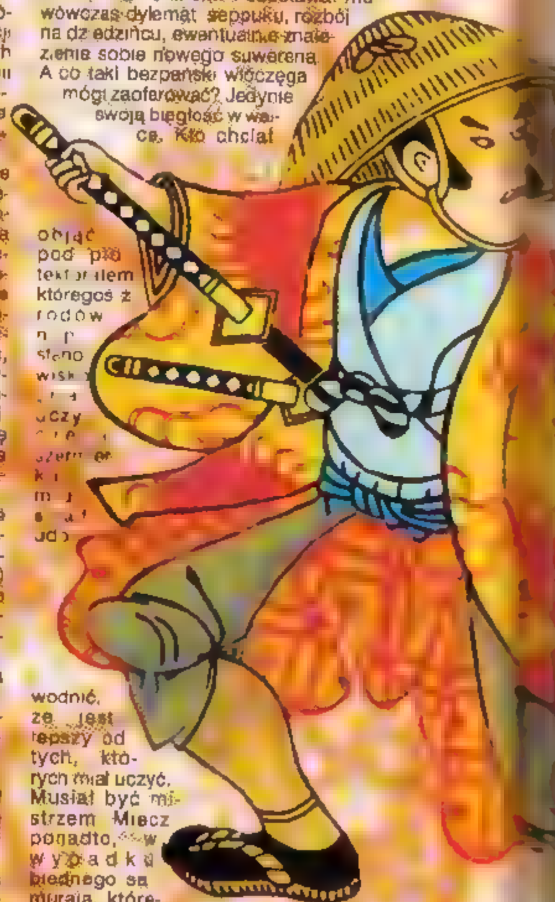


ale o tym może innym razem, bo historia jest równie pasjonująca, co długa. W każdym bądź razie Susanoo z hukiem wyleciał z Niebiańskiej Równiny, spadł na Ziemię, a podczas tułaczki pomógł pewnemu starcowi i jego córce w walce z ośmiogłowym smokiem. Najpierw upił gada, a potem porąbał na drobne kawałki. W ogonie znalazł wielki miecz. Uznał, że będzie to świetny prezent dla siostry na przeprosiny. W ten sposób do historii wkroczył cudowny miecz, który Amaterasu później podarowała swemu prawnukowi, Ninigi no Mikoto, gdy ten z jej rozkazu obejmował rządy nad Japonią. On z kolei oddał go swemu praprawnukowi Jimmu - pierwszemu śmiertelnikowi na tronie Nipponu i historycznemu założycielowi dynastii cesarskiej (wg tradycyjnej chronologii ok. 660 r. p.n.e.) Od tej pory miecz (zwany „Murakumo-no tsurugi", „Kusanagi-no tsurugi" lub „Kusanagi-no tachi") obok zwierciadła i klejnotów w kształcie kłów dzika stał się symbolem cesarskiej boskości. Stał się również najważniejszym z insygniów władzy, pełniąc rolę podobną do tej korony w tradycji europejskiej. O wyjątkowej pozycji miecza w tradycji świadczyć może również fakt, że mimo boskich przymiotów, cesarz mógł brać udział w ceremonii kucia miecza. Ba... sam mógł nawet używać młota. Była to jedyna dopuszczalna praca, która nie tylko nie ujmowała władcy jego godności, ale dodatkowo go nobilitowała.

W domu samuraja miecze zajmowały szczególnie dostojne miejsce. Znajdowały się na widoku, w specjalnej niszy (tokonoma) przeznaczonej do ekspozycji ważnych rodowych relikwii. Ustawiano je na ozdobnej podstawce (katana-kake). W nocy często kładziono u wezgłowia łoża, by móc łatwo sięgnąć po nie ręką. Podczas wizyt na katana-kake kładziono długi miecz gościa, jako że pozostawienie miecza za pasem na czas pobytu było poważnym uchybieniem. Stanowiło sygnał niechęci, ochłodzenia stosunków, a nawet wrogości. Niewybaczalne było obnażenie ostrza na terenie obcego domu lub w obecności zaproszonych gości. W dobrym tonie było naturalnie zachwycanie się historią, wykończeniem i ostrością mieczy, ale nawet wówczas (i to na skutek długich namów) wysuwano jedynie część głowni. Zdarzało się, że osobom szczególnie zaprzyjaźnionym (po długiej ceremonii próśb, komplementów i równie grzecznych odmów) pokazywano całe ostrze, którego jednak gość nie miał prawa dotknąć. W obecności cesarza pozbywano się obu mieczy. W okresie wizyty u dostojnika dworu zamieniano długi i krótki miecz (w skrócie dai-sho czyli właśnie długi-krótki) na jeden, pośredniej długości o nazwie chisakatana.

Każdy nowo wykuty miecz musiał przejść test wymagany do jego oceny jako oręża. W wielu wypadkach na tej części klingi, która była chowana pod rękojeścią zapisywano wyniki takich prób, polegających często na przecinaniu ciał [illegible] skazańców. Asygnaty na mieczach kutych przez prawdziwych czarodziei swojego fachu, mówiły nawet o pięciu zwłokach rozrąbanych jednym cięciem.

Co jednak zadecydowało, że status umiejętność walki podniesiono do rangi sztuki? I skąd posunięty niemalże do absurdu kult mistrza miecza? Po kolei... Dosłowne tłumaczenie słowa samuraj, brzmi „ten, który służy". W podobnym okresie historycznym Europy szlachcic był, jak wszędzie zresztą, jednostką nieproduktywną. Miał majątek - a do pracy chłopów. Podobnie było w Japonii. Samuraj nie wytwarzał żywności. Jego jedynym zdaniem było służyć i polec za swojego suwerena... O ile go posiadał. Lenna ziemskie bowiem nie należały fizycznie do samuraja, a były przypisane do bogatych daimyo. To oni je nadawali oraz decydowali ile koku ryżu rocznie dostanie samuraj. Jeśli wojownik, z jakichkolwiek powodów, przebywał poza dworem pana, tracił lenno i zostawał bez środków do życia. Stawał się roninem. Pozostawał mu wówczas dylemat: seppuku, rozbój na dziedzińcu, ewentualnie znalezienie sobie nowego suwerena. A co taki bezpański włóczęga mógł zaoferować? Jedynie swoją biegłość w walce. Kto chciał objąć pod pło tekt[illegible]ilem któregoś z rodów [illegible] wodnić, że jest lepszy od tych, których miał uczyć. Musiał być mistrzem. Miecz ponadto, w wypadku biednego samuraja, którego nie stać było na zbroję, musiał spełniać zadanie zarówno broni ofensywnej jak i tarczy. Stąd rozwój technik walki stawiających na zręczność i szybkość. A jeżeli do tego dodamy niewyobrażalnie ostrą i elastyczną głownię... Uogólniając: dążenie do szermierczej doskonałości było nie tylko dobrym obyczajem, ale również nakazem zdrowego rozsądku. Świat samuraja dzielił się na tych, których musiał pokonać by zyskać rozgłos, i na tych, którzy w podobnym celu będą polowali na jego chwałę. Z powyższych powodów na pierwszym miejscu egzystencji japońskiego wojownika był miecz. Tworzył magiczną otoczkę „bycia samurajem". W głównej mierze to on dawał mu utrzymanie, chronił godność, a w ostateczności pozwalał mu, poprzez seppuku, na uwolnienie się od ziemskich kłopotów. Był przyjacielem, władcą i przeznaczeniem.



I tak od miecza dochodzimy do jego właściciela.

MISTRZ

Przejdźmy teraz do tych, którzy swoimi umiejętnościami rozsławili technikę walki i doskonałość oręża. Nie będę wnikał w filozoficzne podstawy szkół. Skupię się po prostu na malowniczych postaciach, od setek lat zapładniających wyobraźnię kolejnych pokoleń ich wielbicieli. Pierwszym z wielkich, o których chciałbym wspomnieć, jest Yoshitsune Mina-

LEGENDA MIECZA

moto. W młodości wraz z bratem uratował się z pogromu, w którym wycięto jego ród niemal do nóg. Yoshitsune, wychowywany w świątyni, pomny na niesławny koniec swego klanu, od dziecka planował zemstę. Legenda mówi, że wymykał się nocami na zbocza gór, gdzie doskonaląc technikę walki ścinał pnie wielkich drzew. Musiał przy tym nieźle hałasować skoro obudził boskiego opiekuna góry, który zainteresował się malcem niszczącym z taką determinacją jego las. Po wysłuchaniu opowieści chłopca, przydzielił mu do nauki tengu, długodziobe demony, będące mistrzami szermierki. Umiejętności Yoshitsune doprowadziły do odrodzenia Minamotów, a wrogowie klanu zostali rozgromieni w sławnej bitwie morskiej pod Dan-no-ura. Młody książę, mający za nic zaszczyty, doprowadził do tego, że jego starszy brat, Yoritomo, został pierwszym shogunem w dziejach Japonii. Wdzięczny brat, obawiając się popularności Yoshitsune, skazał go na śmierć.

Z postacią Yoshitsune wiąże się nierozerwalnie Saito-bo-Benkei. Był awanturnikiem i rozbójnikiem, wędrującym po kraju w poszukiwaniu przeciwników. Został wiernym wasalem Yoshitsune, gdy ten pokonał go w pojedynku. Benkei ślubował zdobyć dla niego tysiąc mieczy. Coś z faktów? Jak już wspomniałem shogun - brat Yoshitsune, żywił do niego szczególne uczucia. Przeszkadzało mu, że głowa Yoshitsune wciąż zbyt mocno trzyma się karku. W związku z tym nasz bohater musiał umykać i szukać schronienia w granicach jakiegoś przychylnego mu księstwa. Oczywiście ludzie shoguna obsadzili szlaki tak, by nie prześlizgnęła się nawet przysłowiowa mysz. Benkei wpadł na pomysł, by na czas podróży przebrać siebie i towarzyszących mu samurajów za kapłanów, a swego suwerena za służącego. Yoshitsune przebrany za posługacza wzbudził mimo to podejrzenia dowódcy granicznego posterunku swoim zachowaniem, [illegible] (wiadomo: książę). Benkei znalazł drastyczne rozwiązanie. Przy wszystkich uderzył Yoshitsune w twarz, ganiąc go za niezdarność. Przepuszczono ich, bowiem dla dowódcy posterunku nie do pomyślenia było, by poddany podniósł rękę na swego pana. W kilka lat potem zaszczuty Yoshitsune a wraz z nim Benkei popełnili seppuku.

W drugiej połowie XV w sławę zdobył [illegible] ... zjawił się przy bramie dworu rodu Kamatsu. Pierwszy pojedynek omal nie skończył się dla niego [illegible] bramy dworu przesiedział pod nimi medytując bez ruchu trzydzieści godzin. Oddział, który wysłano by go odpędzić, rozgromił w mgnieniu oka. Nie zabił jednak nikogo [illegible] jedynie tchórzostwo przeciwników. Potem ośmieszył kolejnych siedmiu szermierzy, darowując im życie i twierdząc, że nie są godni jego miecza. Wkrótce otworzono przed nim bramy zamku. Pozostawił po sobie wielu uczniów.

Tsukuhara Bokuden (1490-1571) był uczniem własnego ojca, kapłana świątyni Kashima. Stoczył trzydzieści siedem zwycięskich pojedynków ostrą bronią i ponad sto drewnianym bokkenem. Doświadczenia z walk zaowocowały w jego przypadku refleksjami o ulotności życia i sztuce unikania walki. Jej wyrazem jest kolejna anegdota z życia wzięta. Podczas przejażdżki statkiem po jeziorze Biwa, Bokuden został zaczepiony przez młodego zawadiakę. Na jego pytanie, z jakiej pochodzi szkoły odparł, że z Munekatsu-ryu, która pozwala wygrywać bez użycia rąk. To dlaczego nosisz dwa miecze? - nie dawał za wygraną młodzik. Wyłącznie z próżności - odburknął mistrz. Rozzłoszczony intruz wyzwał Bokudena na pojedynek na pobliskiej wysepce. Pierwszy wskoczył do łodzi... Finał łatwo przewidzieć. Mistrz zabrał wiosło i pchnął łódź na środek jeziora. Tak wygrywamy w Munekatsu-ryu, krzyknął w kierunku bezradnie stojącego młodzieńca. Tsukuhara Bokuden zmarł nie tknięty mieczem, a jedyne rany jakie odniósł pochodziły podobno od strzał z łuków.

Przejdźmy teraz do rodziny Yagyu, której atutem był Mitsuyoshi Yagyu (1607-1650) znany bardziej pod pieszczotliwym imieniem Jube. Macie skojarzenia z głównym bohaterem anime pod angielskim tytułem „Ninja Scroll"? I słusznie, bo to ta sama postać. Jego dziadek był nauczycielem na dworze shoguna, a ojciec szefem nowo utworzonej policji. Jubei służył shogunom Tokugawa jako agent do specjalnych poruczeń, zwłaszcza w okresie powstań chrześcijańskich w Shimabara oraz w misjach przeciwko zbuntowanym rodom. Ponoć śmierć w mocno niejasnych okolicznościach. Anegdota? Już się robi. W życiu Jubei'a z innym sławnym mistrzem spotkanym przypadkiem na trakcie. Mimo, że wcześniej się nie znali świetnie wiedzieli kim są. Szli razem cały dzień, w obawie że porzucenie „nieformalnego" towarzystwa zostanie potraktowane jako ucieczka. W przygodnej gospodzie, do której weszli, zapadła cisza. Rozsądniejsi goście odsunęli się pod ściany. Mówię rozsądniejsi, bo ci przy zdrowych zmysłach dawno już zwiali w ciemność. Wszyscy oczekiwali walki. Przerażony gospodarz podał herbatę [illegible] aby przerwać napięcie zaproponował im partię go (planszowa gra taktyczno-strategiczna). Po kilku godzinach gry było jasne, że zwycięzcy nie będzie. Mistrzowie wstali i wyszli. Na rozstajach spojrzeli sobie w twarz. - Ty jesteś Yagyu Jubei, powiedział pierwszy. - Ty jesteś Miyamoto Musashi, - odparł drugi. Rozeszli się i nie spotkali nigdy więcej.

I tak przechodzimy do najbarwniejszej bodaj postaci panteonu mistrzów miecza. Bohatera, z którym każdy Japończyk spotyka się już w przedszkolu. Musashi Miyamoto jeszcze jako uczeń ojca, [illegible] niezwykły talent. W wieku trzynastu lat, walcząc kijem, zabił ponoć swego pierwszego przeciwnika. Jako dwudziestolatek przy pomocy drewnianego miecza bokken wygrał dwa pojedynki z braćmi Yoshioka w Kioto. Z braku dorosłych przedstawicieli rodziny, ostatnie wyzwanie rzuciło mu dziecko - dziedzic rodu. Pojedynek miał się odbyć w lesie, pod wielką sosną. Musashi ukrył się i oczekiwał przeciwników w cieniu. Mały przybył w licznej asyście. W momencie gdy wszyscy uznali że Musashi stchórzył, ten wyskoczył z ukrycia, przeciął chłopca, po czym dwoma mieczami wyrąbał sobie drogę ucieczki. Brał udział w sześciu wojnach. Rozwinął styl walki dwoma mieczami, polegający w ogólnym zarysie na użyciu [illegible] o swistej [illegible] bądź do skończenia akcji przeprowadzonej długim mieczem. Zanim ukończył dwadzieścia sześć lat wygrał ponad sześćdziesiąt udokumentowanych pojedynków ze różnymi szermierzami swojej epoki, których pośmiertnym zaszczytnym tytułem było „zabity przez Musashiego". Do końca życia nie ożenił się i nie miał dzieci (prócz jednego adoptowanego syna Yori). Przez wiele lat wędrował samotnie i dopiero pod koniec życia osiadł na dworze rodu Hosokawa jako nauczyciel sztuki miecza. Kolejna anegdota? Nie... Chyba nie wypada. Ostatecznie Musashi nosił zaszczytne miano „Kensei" (Święty miecz).

No dobrze, dobrze... Nasz bohater twierdził, że nigdy nie wchodzi do łaźni by nie zaskoczono go bez broni. Nic dziwnego, że współcześni mu kronikarze pisali, że był zawsze brudny i niechlujny. Nie ścinał włosów, a jego postać często określano jako „dziwaczna". Musashi wbrew pozorom nie był jednak tępym rembajłą. Znany jest również jako znakomity rysownik, poeta i pisarz. Jest autorem traktatu „Go rin-no sho" („Księga pięciu zwojów") będącego biblią technik i filozofii walki. Napisał go przed śmiercią w jaskini, gdzie wiódł żywot pustelnika.

I tak, kończąc, wchodzimy w inny świat. Brutalny samuraj wcale nie nosił kamienia zamiast serca. Wbrew pozorom jego jedynym zajęciem nie było bieganie po gościńcach i przecinanie kogo popadnie. Należał do kulturalnej elity swego kraju. Popierał rozwój sztuki, [illegible] w miarę [illegible] opiekował się [illegible] artystami. Był również [illegible] wym, wykształconym [illegible] zdolnym do tworzenia delikatnej grafiki, kaligrafii lub poezji. [illegible] odchodził w cień klasztoru, ścinał samurajski węzeł i jako mnich modlił się za dusze swoich ofiar. Nie wstydził się łez, słuchając śpiewu słowika i był w stanie osiągnąć wolność umysłu podczas ceremonii herbaty czy podziwiania [illegible].

Mam nadzieję, że tym ostatnim akapitem wniosłem nieco lżejszego powiewu w niechcący przywołany krwawy obraz średniowiecznej Japonii. Od tej pory kultura i jeszcze raz kultura.

Co powiecie o „chanoyu" czyli ceremonii herbacianej (nie mylić z londyńskim five o'clock)? Koniec z kultem zabijania. No chyba, że Ty Czytelniku zdecydujesz inaczej. Sayonara.

Tekst i rysunki
Darek Styrna „Yamabushi"

Bibliografia

[illegible] Miłkowski „Sztuki japońskie walki Dalekiego Wschodu" - Wydawnictwo Sport i Turystyka, Warszawa 1987

[illegible]

Shinmen Miyamoto Musashi - „Go-rin-no sho" Łódź

S. Arutjunow, G. Swietłow „Starzy mowi bogowie Japonii" PIW, Warszawa 1973

NETSUKE I MEKUGI

(sprostowanie do numeru 3)





A to się porobiło... Ledwie na dwa tygodnie zniknąłem z redakcji (spóźniony urlop), a już ninja-chochlik wyskoczył z ukrycia i w numerze trzecim podsunął do druku tekst uprzednio odrzucony. Chodzi rzecz jasna o opowieść o japońskich mieczach. Awantura zrobiła się niemała, chochlik zniknął, ale nie było czasu, aby krzyknąć „Maszyny stop!". Pozostało mi zatem pisać sprostowanie.

Drogi Czytelniku

NETSUKE to „guzy, zatyczki lub breloki służące do <u>przytrzymywania za pasem kimona drobnych przedmiotów</u> (woreczków z tytoniem, puzderek na fajki, przyborów do pisania) [...] W okresie Edo wyodrębniły się w rodzaj sztuki użytkowej uprawianej przez zawodowych twórców [...] i stanowiły często arcydzieła rzeźbiarsko-jubilerskiego kunsztu" (cyt. za „Kultura Japonii. Słownik", J. Tubielewicz, str. 223, podkreślenie moje). Jak wyglądały, widać na załączonym zdjęciu. Choć malenkie, za żadne skarby nie wejdą w rękojeść miecza. Bambusowy albo drewniany kołek łączący głownię z rękojeścią nosi nazwę „mekugi", zaś otwór, w który trafia, to „mekugi-ana". Jeśli interesują Cię inne nazwy, popatrz na ilustrację. Próbowałem też ustalić, skąd wzięły się „rewelacje" o testowaniu mieczy, skoro cytowane źródło, czyli słownik kultury Japonii, nie wspomina o tym ani jednym słowem. Zatem skąd? Podobno z Internetu. Sęk w tym, że w internecie można przeczytać także, iż samuraj mieniem Yoshitsune wychował się wśród demonów, że niektóre głownie mieczy wykuwano z meteorytów, że japońskie lasy roją się od złośliwych upiorów zwanych „tengu". Warto czasem oddzielać legendę od prawdy.

JAKOŚĆ GŁOWNI (czy, jak kto woli „ostrza") miecza sprawdzano najczęściej na słomianych chochołach, co najlepiej pokazał niedawno zmarły mistrz kina japońskiego Masaki Kobayashi, w pierwszej sekwencji słynnego filmu „Bunt" („Joi-uchi", 1967). Test odbywał się w obecności świadków, a broń dostawała specjalny certyfikat, opatrzony nazwiskiem szermierza. Jeśli już ktoś koniecznie chciał się przekonać, jak nowy miecz tnie ciało, szedł na miejsce straceń, w pobliże specjalnie usypanego kopczyka i dokonywał próby na rozciągniętych na ziemi trupach skazańców. Makabryczne? Mniej chyba niż mordowanie chłopów.

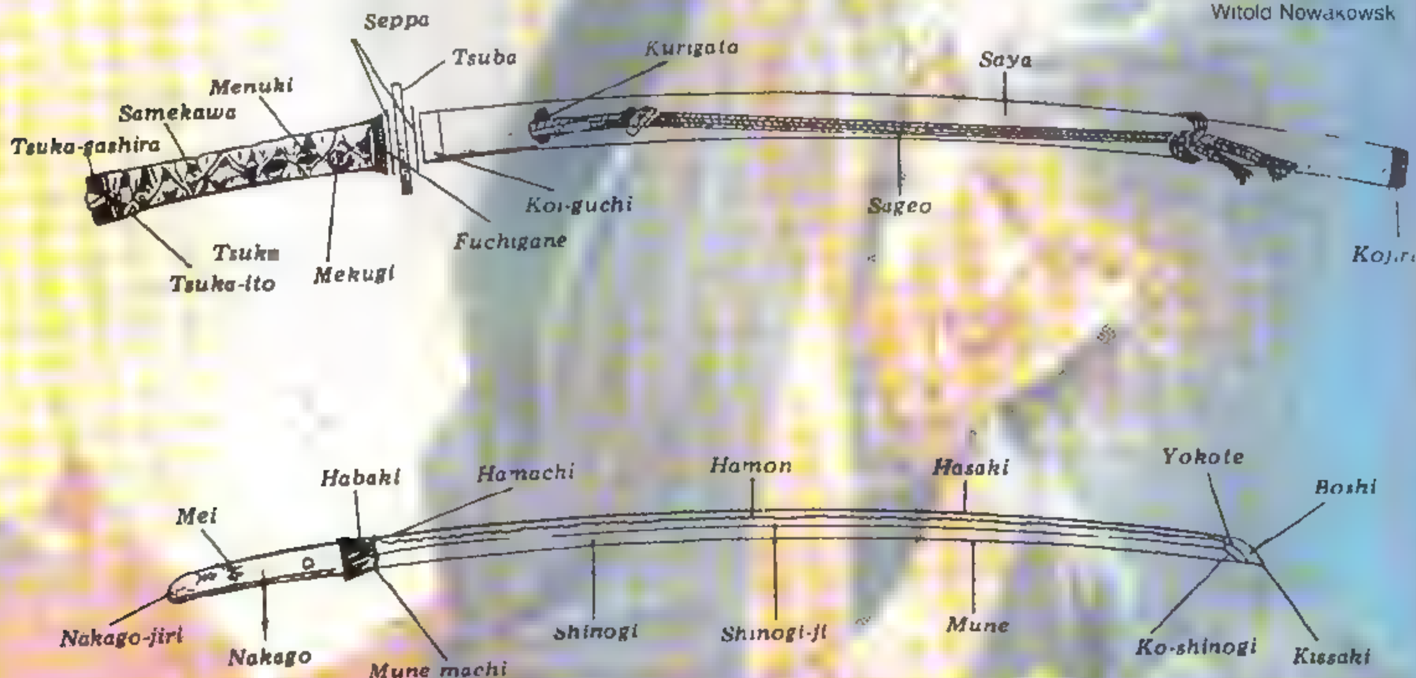


„CIĘCIE PERŁY" Dlaczego akurat Perły? Gdybym miał wybór, postawiłbym raczej na „engetsu sappo", czyli „Cięcie Księżyca w Pełni", ulubioną technikę niejakiego Kyoshiro Nemuri, bohatera co najmniej sześciu niezłych filmów. Chyba zresztą nie jestem odosobniony w upodobaniach, gdyż rozmaite odmiany engetsu-sappo można dziś zobaczyć w co trzecim samurajskim serialu, nie wyłączając rysunkowych „Samurajów z Pizza Kot". Rzecz w tym, że takiego cięcia po prostu nie ma. Zostało wymyślone przez scenarzystów twórców przygód pana Nemuri. „Cięcie Perły", choć może się pochwalić nieco starszym pochodzeniem, też należy do świata fikcji.

Cóż zatem robić? Warto chyba przeprosić Panią Tubielewicz, że do rzetelnych informacji zaczerpniętych z Jej książki dołączono kilka tak zwanych „ciekawostek". Ze swojej strony obiecuję dopaść gdzieś w kącie wrednego chochlika, chociaż jak uczy doświadczenie (i co widać w hollywoodzkich filmach), w miejsce jednego zabitego ninja pojawiają się dwaj następni...

Wybacz więc, Drogi Czytelniku, wszelkie błędy, jakie i w przyszłości będą Twoim udziałem.

Kreślę się z poważaniem
Witold Nowakowski



KACZOR DONALD

czyli jak manga podbija świat.

Stała się rzecz niemal niemożliwa. KACZOR DONALD i MANGA! Nie, to brzmi jak dobry, acz mało realny dowcip. Dotychczas co najwyżej można było ujrzeć takie rysunki wykonywane przez fanatyków mangi, oczywiście dla zgrywu i ćwiczeń wprawkowych rąk. A jednak. Nawet taki gigant na rynku amerykańskim jak Walt Disney zdecydował się na wydanie komiksów z udziałem swoich sztandarowych postaci w stylu manga. Przechodząc koło kiosku z zaciekawieniem spojrzałem na okładkę 101 numeru „Kaczora Donalda" (Nr 31/97), najpoczytniejszego magazynu komiksowego w Polsce wydawanego przez EGMONT POLSKA (tak przy okazji pozdrowienia dla redaktora naczelnego, Tomasza Kołodziejczaka!). Napis informujący że w środku znajduje się „36 EKSTRA stron komiksu w stylu manga" wydawał się frapujący. Dokonałem więc zakupu, przy okazji spotykając się z litościwym wzrokiem sprzedawcy i złośliwym komentarzem znajomych pytających mnie, czy przerzuciłem się na bardziej poważną lekturę. Doczołgałem się do domu, gdzie po ciężkiej walce odzyskałem spod szafki zgubione przed miesiącem nożyczki. Przydały mi się one do sforsowania woreczka foliowego, którym obłożony jest każdy numer „Kaczora Donalda". Ze środka wypadły na dywanik dwie książeczki, większa „standardowa" i mniejsza „mangowa". Wcisnąłem więc siedzenie w fotel, a kubek z kawą w rękę i przystąpiłem do gruntownej inspekcji.

Przypomniały mi się czasy, kiedy jako szczawik wyczekiwałem na każdy kolejny film spod znaku Walta Disneya. Cóż, później przerzuciłem się na kreskówki Warner Bros (What's up, Doc?), ale pomyślałem sobie, że warto odświeżyć sobie trochę zapomnianej historii. Dobra przetarłem łzę z oka i przeszedłem do rzeczy.

Mangowy Kaczor Donald to 36 stronicowa kolorowa książeczka wydana w formacie zbliżonym do klasycznej, japońskiej mangi. Można to policzyć na plus wydawcy, że nawet w takim aspekcie starał się dorównać oryginałom. Dalej jednak nie spodziewajcie się rewelacji. Reszta jest już kompromisem na jaki musiał zdecydować się wydawca, w wyniku czego powstało coś, co na pierwszy rzut oka może przypominać mangę, zwłaszcza jak się to oko dobrze zmruży. Z jednej strony komiks musiał wyglądać jak stary dobry Kaczor Donald (poważnieł ma już około 50 lat), a z drugiej starano się mu nadać stylistykę i narrację mangową. Uprzedzam więc z góry ortodoksów, że prawdziwej mangi tam nie znajdziecie. Trzeba raczej potraktować tę broszurkę, jako swoistą ciekawostkę, którą warto mieć w półce. Na czym polega mangowość „Kaczora Donalda"? Przede wszystkim zmieniono kreskę w stosunku do oryginalnego „Kaczora D". Jest ona bardziej „miękka" i przez to mniej sztuczna. Zresztą nic w tym dziwnego, gdyż zespół grafików zajmujący się tą wersją, mieszka w Danii, a nie Stanach Zjednoczonych. Ponadto, najbardziej widoczne jest mangowe kadrowanie stron i bardziej swobodne wykorzystywanie przestrzeni, co powoduje, że obrazki niemal wyrywają się z kart komiksu (jeden z nich do dzisiaj siedzi schowany pod moją lodówką). Ponieważ manga to „niepohamowane obrazy", więc akcji jest tu znacznie więcej, z kadrami próbującymi naśladować stylistykę mangową, z typowymi nań „dorysowywaniami" i wypełnianiem przestrzeni. Nie próbuję tu doszukać się niczego więcej, bo po prostu niczego więcej tu nie ma. Cieszy mnie tylko fakt, że wydawca zdecydował się na pokazanie szerokiej masie dzieciaków w Polsce (a jak podają oficjalne źródła, co tydzień „Kaczor Donald" przechodzi przez ręce około pół miliona młodych ludzi) coś, co choć trochę przypomina mangę. W przyszłości przecież mogą one tworzyć nową gwardię zaciężną dla Otaku w Polsce, więc ktoś musi je koedukować. Czym skorupka nasiąknie za młodu... Brawa dla Egmont Polska!

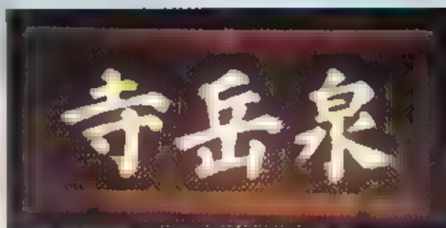
Muszę jeszcze nadmienić jedną rzecz. „Kaczor Donald" to wzorzec dla innych wydawców, jak powinien wyglądać komiks. Przede wszystkim świetny papier - lśniący i gładki. Dzięki temu kolory wyglądają w nim rewelacyjnie, a czarny kolor nie jest tylko iluzją jaką z reguły starają się nam wmówić inni wydawcy dystrybuujący swoje produkty w Polsce. Świetnym pomysłem jest też foliowanie każdego numeru. Można więc mieć pewność, że komiks nie zostanie zmiętolony przez nudzącą się panią w kiosku Ruchu (te zresztą z reguły czytają pisma potocznie nazywane „magazynami dla gospodyń") i dotrze do naszych rąk w dobrym stanie.

Na koniec dodam od siebie, że jakkolwiek by nie patrzeć na sprawę, to Kaczor Donald i tak zawsze był najbardziej mangową postacią pop kultury amerykańskiej (duże oczy!). Kaczor Donald w wersji manga uświadomił mi jednak, jak szybko zdobywa sobie popularność ten styl rysowania. Powoduje to, że manga wkracza na obszary wydawałoby się - dotychczas dla niej niedostępne. Teraz lada moment tylko patrzeć, jak przez karty komiksów przeleci mangowy Superman i cała reszta superbohaterów amerykańskiego uniwersum, czego sobie i Wam, drodzy Otaku życzę.

Mr Gato

„Kaczor Donald" © EGMONT POLSKA © DISNEY 1997

47 Roninów



Napis nad bramą świątyni Sengaku, pisany w starym stylu, od prawej do lewej

13 marca 1701 roku.

Słońce już zakończyło wędrówkę nad falami Pacyfiku i zachodziło z wolna, barwiąc czerwienią wody wokół Japonii. Na południowy wschód od wybrzeża, po stronie Morza Wewnętrznego, pojawił się wysoki rycerz dosiadający mocno zaniedbanego rumaka. Uniósł dłoń i osłonił oczy przed blaskiem promieni.

Nazywał się Oishi i był dowódcą straży klanu Asano. Właśnie zmierzał w stronę zamku Ako. Zmęczony całodzienną drogą z uwagą spojrzał na jadącą obok dziewczynkę. Córka pana Asano dzielnie galopowała na kucyku o zmierzwionej, źle utrzymanej grzywie.

Stanowili dziwaczną parę. Oishi miał już po czterdziestce i był postawnym, dumnym mężczyzną. Fryzura, ubiór i zatknięte za pas dwa miecze zdradzały, że należał do kasty samurajów. Krucha i delikatna dziewczynka w barwnym kimonie przypominała motyla przelatującego nad łąką. A jednak nie czuła się zakłopotana towarzystwem wojownika. Wręcz przeciwnie, była zadowolona, że choć na chwilę udało jej się umknąć spod surowej opieki rodziców. Także Oishi mógł wreszcie zapomnieć o oficjalnej dworskiej etykiecie. Podróż mijała im wesoło.

Teraz jechali w milczeniu. Oishi wspominał pobyt w mieście. Dziewczynka nie przeszkadzała mu w rozmyślaniach.

Wyznawcy Buddy potępiali przemoc i okrucieństwo, lecz na co dzień działo się rozmaicie. Zabijano w obronie przed wrogiem, polowano dla sportu i dla pożywienia... Oishi nieraz z niesmakiem patrzył na dworskie turnieje, w których psy były celem dla grupy łuczników. Nie miałby nic przeciwko temu, by zlikwidować niecne „rozrywki", choć z drugiej strony...

Ostatni edykt shoguna stanowczo przekraczał granice zdrowego rozsądku. Zwierzęta obdarzono większym przywilejem niż ludzi. Kraj stanął na granicy kryzysu ekonomicznego. Chłopi, pozbawionych prawa ochrony zbiorów, tłumnie napływali do miasta. Ptaki, robaki i lisy bezkarnie buszowały w spichlerzach i stodołach. Za zabicie zwierzęcia groziła kara śmierci. Dotyczyło to zresztą nie tylko chłopów. Myśliwi i rzeźnicy zostali bez pracy. Wielu z nich sprzedawało córki do domów publicznych, by zapewnić rodzinie jaką taką egzystencję. Edykt dotykał nawet samurajów. Zakazano zawodów łuczniczych, bo lotki strzał były wytwarzane z gęsiego puchu. Zabroniono polowań z sokołami; wszystkie wytresowane ptaki wypuszczono na wolność. Za przycięcie końskiego ogona lub grzywy groziła kara banicji.

Oishi, jako potomek rodu wojowników, wiele lat spędził na studiowaniu nauk Konfucjusza, wymagających od żołnierza bezwzględnej lojalności. Ze zgrozą słuchał doniesień, że wielu samurajów porzucało służbę, szukając pracy w teatrach kabuki lub po prostu wstępując do klasztorów.

Popatrzył na dziewczynkę. Uśmiechnęła się lekko, lecz zaraz spoważniała. Nawet ona widziała zmiany zachodzące w kraju.

- Wujku... - zagadnęła. - Dlaczego wszystkie gospodarstwa są takie zaniedbane? Chłopi nie pracują. Chyba powinieneś powiedzieć o tym mojemu ojcu.

- Nie wiń chłopów, póki ich nie wysłuchasz - odparł Oishi.

- To dlaczego pozwalają, żeby ich pola leżały odłogiem?

- Nie czynią tak z lenistwa, panienko. Boją się, że podczas żniw lub orki zginie jakieś zwierzę, a za to grożą surowe kary.

- A dlaczego nie wolno zabijać zwierząt?

Oishi westchnął. Sam zastanawiał się nad tym po wielokroć i nie umiał znaleźć zadowalającego wyjaśnienia.

- Rozkaz shoguna. Wszyscyśmy, łącznie z twoim ojcem, winni mu posłuszeństwo. W przeciwnym razie hańba za krnąbrność chłopów spadnie na ród Asano. Shogun pragnie potomka. Chce mieć dziecko. Wiesz przecież, że stracił czteroletniego synka. Kapłani oświadczyli, że to kara za grzechy, jakie popełnił w poprzednim wcieleniu i nakazali mu chronić każdą formę życia. Widziałaś, że nie używamy psów w zawodach łuczniczych. Shogun urodził się w Roku Psa i dlatego za zabicie psa grozi kara śmierci.

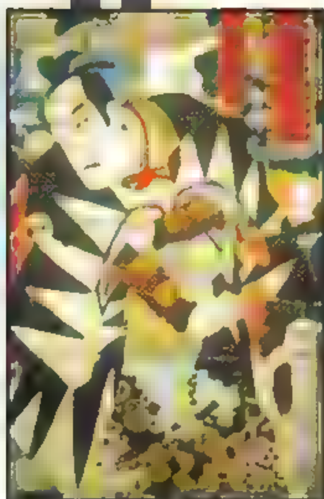
- A jeśli pies chce cię ugryźć?

Oishi zawahał się chwilę. - W tym przypadku najlepiej dać się zranić, dopiero potem bronić. Chodzi o jasny dowód w przypadku dochodzenia.

Uśmiechnął się. Dziewczynka nie była pewna, czy nie żartuje. Postanowiła zapytać o to ojca, gdy ten wróci ze stolicy. To już pojutrze... Nie wiedziała, że Oishi myśli o tym samym.

Jutro ostatni dzień pobytu pana

Postać jednego ze spiskowców uwieczniona na dziewiętnastowiecznym drzeworycie



Plakat tokijskiego teatru Kabuki zareklamujący klasyczną sztukę Chushingura



Kuranoske Oishi w dniu ataku na rezydencję Kiry.

Asano w Edo... - dumał samuraj. Mam nadzieję, że wszystko poszło dobrze. Pan Asano nie znosi nadętej dworskiej etykiety. Jutro ostatni dzień...
Wjechali w mury zamku."

Tak rozpoczyna się książka Johna Allyna „The 47 Ronin Story" w zbeletryzowany sposób przedstawiająca jedną z najbardziej znanych w Japonii historii o samurajskiej wierności i zemście. Pan Asano już nigdy nie wrócił na zamek Ako. Dlaczego? Przedstawmy bliżej głównych bohaterów dramatu.

Tsunayoshi Tokugawa (1646-1709), zwany później „Psim Shogunem", urodził się w roku, który według japońskiego kalendarza zodiakalnego jest rokiem Psa (Inu). W 1680 roku, po śmierci ojca, Ietsuny, został piątym shogunem z rodu Tokugawa. Ulegając dziwnej obsesji, związanej z rokiem swego urodzenia, w 1687 roku wydał ustawę „o ochronie i grzecznym traktowaniu zwierząt", zwłaszcza psów. Ustawa zalecała tworzenie specjalnych schronisk dla bezpańskich psów i wyznaczała surowe kary dla wszystkich, którzy ośmieliliby się uderzyć bądź zabić zwierzę, z karą śmierci lub zesłania włącznie. Z zachowanych dokumentów wynika, że w jednym ze wspomnianych schronisk, około roku 1694 przebywało aż sto tysięcy bezdomnych zwierzaków. Na wykarmienie tak ogromnej ilości psów władze wyznaczyły specjalny podatek oraz powołały armię urzędników, weterynarzy i służby. Surowym zakazem objęto topienie szczeniąt, a w przypadku, gdy jakieś wykroczenie popełniło dziecko, karano całą rodzinę. Za rządów „Psiego Shoguna" prosty lud musiał także odnosić się ze szczególnym szacunkiem do psów należących do dworskiej świty. Po śmierci Tsunayoshiego, w 1709 roku, zniesiono niefortunną ustawę i wypuszczono na wolność ponad dwanaście i pół tysiąca osób odsiadujących karę za dręczenie zwierząt.

Naganori Asano (1667-1701), daimyo z Ako. Wraz z początkiem 1701 roku został wezwany do stolicy shogunatu, Edo (obecnie Tokio), aby wziąć udział w dorocznej ceremonii dworskiej z udziałem wysłanników samego cesarza. Nie był z tego zadowolony i próbował się nawet wymawiając się od zaszczytu, tłumacząc swoją niechęć nieznajomością etykiety. Shogun jednak podtrzymał swój wybór.

Yoshinaka Kira (1641-1702), hatamoto, czyli po[illegible], bezpośredni wasal shoguna, dworski mistrz ceremonii. Opisywany jako tchórz i skąpiec, przykład czarnego charakteru i korupcji panującej wśród urzędników shogunatu.

Yoshiyo Oishi, zwany Kuranosuke (?-1702). Dowódca straży na zamku Ako, w rodowych włościach daimyo Asano.



Brama główna świątyni Sengaku.

Teraz już chyba pora na opis najważniejszych zdarzeń.

Pobyt Asano w stolicy zaczął się nie najlepiej. Daimyo hołdował rycerskim ideałom i stanowczo potępiał korupcję panującą na dworze. Wbrew namowom znajomych nie przygotował żadnego cennego podarku dla mistrza ceremonii. W czasie pierwszego spotkania podjął go jedynie tradycyjnym poczęstunkiem: suszoną rybą. Kira uznał to za obrazę, a ponieważ powierzono mu nadzór nad lekcjami etykiety, korzystał z każdej okazji, by rzucić kąśliwą uwagę pod adresem „nieokrzesanego prowincjusza". Asano początkowo znosił to ze spokojem, lecz w końcu, obrażony w obecności innych dostojników, dobył krótkiego miecza i zadał Kirze cios w ramię. Ten, lekko ranny, na czworakach uciekł w głąb sali, głośno wzywając pomocy. Świadkowie wydarzenia odciągnęli na bok rozsierdzonego kasztelana. Asano uspokoił się i wrócił do swoich komnat, by zaczekać na wyrok shoguna. Nie miał najmniejszych wątpliwości, co go czeka. Wszelkie burdy w pałacu, zwłaszcza z użyciem broni, karano śmiercią. „Psi Shogun" wziął jednak pod uwagę zeznania świadków i wyświadczył skazańcowi niezwykłą łaskę, zezwalając mu na popełnienie samobójstwa przez seppuku. Dodał jednak, że dobra i majątek klanu Asano zostaną skonfiskowane, a samuraje pozbawieni służby. Kasztelan nie próbował protestować. Pchnął jedynie posłańca na zamek Ako, a następnie, o wyznaczonym dniu, z pełnym ceremoniałem odebrał sobie życie.

Samurajów z Ako czekał niewdzięczny los roninów. Należał do nich także Oishi, zobowiązany - w myśl kodeksu bushido - krwawo pomścić śmierć pana. Obowiązek taki nosił nazwę „kataki-uchi". Oishi zebrał więc wówczas dwustu samurajów i przypomniał im o ciążącym na nich zadaniu. Większość, zrozpaczona i rozgniewana wieścią o losie suwerena, chciała od razu wyruszyć z wyprawą do Edo i przypuścić szturm na rezydencję Kiry. Oishi powstrzymał ich od tego. Jego zdaniem Kira spodziewał się natychmiastowej zemsty i na pewno krył się za plecami zbrojnych. Należało więc czekać na dogodny moment.

Narada na zamku Ako ujawniła także na kogo można naprawdę liczyć w chwili rozpoczęcia ataku. Oishi zatrzymał przy sobie jedynie pięćdziesięciu najdzielniejszych i najwierniejszych samurajów, resztę zaś rozpuścił do domów. Wspomniana pięćdziesiątka też spokojnie wróciła na kwatery i do codziennych zajęć. Był to jednak spokój podszyty utajoną groźbą.

Z Edo tymczasem nadchodziły wieści, że Kira zgromadził liczną straż przyboczną i że prawie nie opuszcza domu. Oishi nakazał swym podkomendnym uzbroić się w cierpliwość. Przez rok nie podejmował żadnej akcji. Przeciwnie, aby uśpić czujność wroga, zaczął rozpowiadać, że zamierza zająć się handlem, publicznie oskarżał zmarłego Asano o brak troski wobec członków klanu, pił i odwiedzał dzielnicę rozrywki. W końcu, nie bacząc na protesty żony, „oficjalnie" wziął sobie konkubinę. W pierwszą rocznicę śmierci kasztelana pijany w sztok zasnął na ulicy.

Potępiali go wszyscy. Nawet ci, którzy zdawali sobie sprawę, że uczestniczą w przedstawieniu, z coraz większym niepokojem obserwowali zachowanie dowódcy. Oishi grał tak dobrze, że zaczęli go podejrzewać, iż naprawdę zapomniał o podstawowych obowiązkach lennika i samuraja.

Uspokojony Kira zwolnił część ochrony. Oishi uznał, że nadszedł właściwy moment. Z pięćdziesięciu wtajemniczonych samurajów pozostało już tylko czterdziestu siedmiu. Dwaj w międzyczasie polegli, a jeden, zawiedziony

w nadziejach na szybką zemstę, popełnił samobójstwo

Zimową, śnieżną nocą, czternastego grudnia 1702 roku, w czasie gdy Kira brał udział w wystawnej ceremonii herbacianej, czterdziestu siedmiu mścicieli ubranych w jednakowe szaty, podeszło pod mury rezydencji. Podzieleni na dwa oddziały, szybko i sprawnie dostali się do środka. Pozabijali i rozpędzili strażników, ale Kira gdzieś zniknął. Znaleziono go dopiero po pewnym czasie, ukrytego w spiżarni. Oishi wspaniałomyślnie dał mu możność honorowego popełnienia samobójstwa. Kira padł na kolana i błagał o wybaczenie, wówczas jeden z roninów szybkim ciosem miecza odrąbał mu głowę

Podczas nocnego ataku nie zginął ani jeden z czterdziestu siedmiu mścicieli. Rankiem przeszli na cmentarz, pod grób Asano. Wędrowali przez miasto równym, miarowym krokiem, niosąc na przedzie zawiniętą w płachtę głowę Kiry. Oishi złożył krwawe trofeum u stóp mogiły pana i jak każe tradycja zapalił pęk kadzideł. Po kilku minutach ciszy cały oddział powrócił do wybranego na tymczasową kwaterę domu zaprzyjaźnionego kupca.

Shogun i jego doradcy znaleźli się w niewdzięcznym położeniu. W myśl obowiązującego prawa czyn roninów domagał się kary ale to samo prawo w pełni sankcjonowało instytucję „kataki uchi". Pałacowe debaty trwały dość długo, wreszcie zapadł jedyny możliwy wyrok: śmierć. Czwartego lutego 1703 roku, o wyznaczonej godzinie, czterdziestu siedmiu roninów popełniło seppuku. Było wśród nich dwóch o nazwisku Oishi syn i ojciec. Wszystkich pochowano na cmentarzu przy świątyni Sengaku, w pobliżu grobu Asano.

Decyzja shogunatu wywołała głęboki sprzeciw społeczeństwa. „Rozum dawał bushido przez instytucję zemsty najniezawodniejszy trybunał etyczny, nie roztrzygający wedle litery prawa, ale wedle zasad sprawiedliwości" - pisał profesor Inazo Nitobe w książce „Bushido, dusza Japonii". „W ten sposób lud mógł roztrzygać wypadki, których nie sposób było podciągnąć pod zwykłą ustawę. Pan czterdziestu siedmiu roninów został skazany na śmierć. Ponieważ nie było trybunału wyższej instancji, do którego by się zwrócić można było, więc jego wierni zwolennicy uciekli się do zemsty do najwyższego z istniejących trybunałów; i ich również ustawa skazała - ale wyrok ludu brzmiał inaczej i po dziś dzień pamięć ich trwa tak nienaruszona jak ich groby w Sengaku-ji" (cyt. za „Bushido", Warszawa 1993, str. 81)

Czyn samurajów z Ako stał się tematem wielu dzieł literackich, scenicznych i filmowych. Początkowo, za życia shoguna Tsunayoshiego w teatrach zmieniano imiona bohaterów, lecz i tak wszyscy doskonale wiedzieli, o kogo chodzi. Sztuki kabuki i bunraku noszące w tytule słowo „Chushingura" („Skarbiec wierności i dzielności") do dzisiaj wystawiane są na deskach japońskich teatrów. Pierwsza filmowa wersja „47 roninów" powstała jeszcze w okresie kina niemego. Inna - barwna i szerokoekranowa, zrealizowana w 1960 roku przez Hiroshi Inagakiego, z udziałem m.in. Toshiro Mifune i Yuzo Kayamy - pokazywana była w mocno okrojonej wersji w Polsce w maju 1980 roku w ramach przeglądu Filmoteki Polskiej „Japoński film historyczny". (Pominięto drugą część ponad cztero i półgodzinnego filmu, przedstawiającą proces i śmierć roninów).

Co rok, czternastego grudnia, w rocznicę ataku na rezydencję Kiry, w Ako odbywa się festiwal historyczny zwany „Gishisa matsuri". Przez miasto przeciąga smutny pochód czterdziestu siedmiu zbrojnych niosących zawiniętą głowę pokonanego wroga. Główna część ceremonii przebiega w pobliżu ruin świątyni wybudowanej w 1912 roku na cześć Oishiego i pod siedemnastowiecznym zamkiem, w którym niegdyś rezydował Asano. A w lutym, w rocznicę śmierci roninów, tłum tokijczyków odwiedza świątynię Sengaku, paląc kadzidła przed grobami „najdzielniejszych z dzielnych"

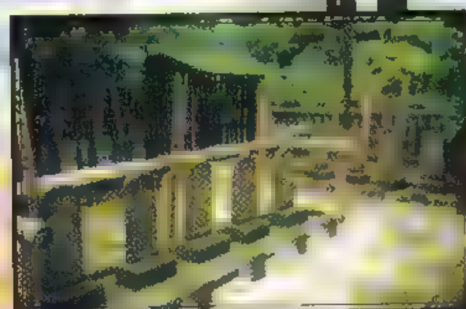
Witold Nowakowski

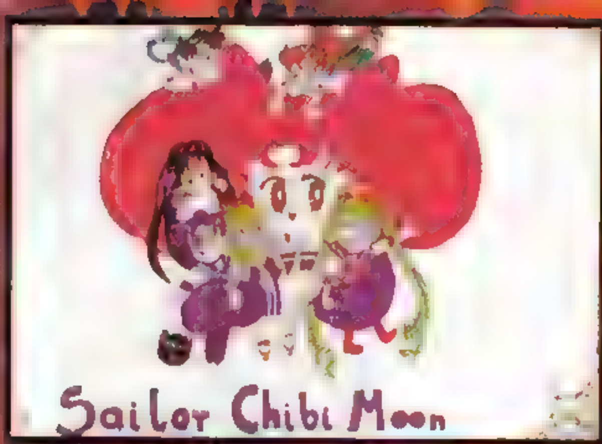

Pomnik Oshiego


Syn Oshiego (z prawej) wraz z towarzyszem broni. Obaj uzbrojeni we włócznie yari

Grób Dannyo Asano na cmentarzu przy tokijskiej świątyni Sengaku.

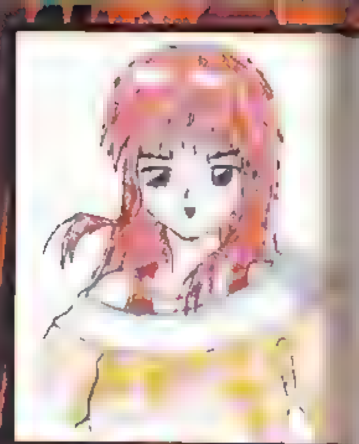

Tutaj spoczął przywódca spisku Oishi


Mogiły czterdziestu siedmiu roninów obok Sengaku-ji





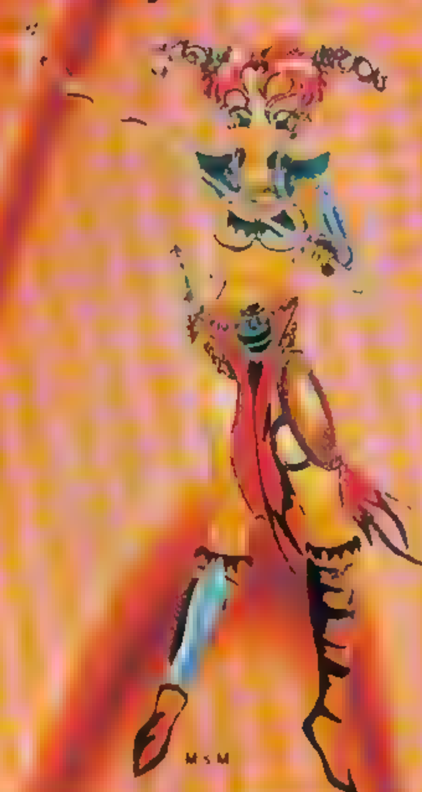
Anna Nawrat



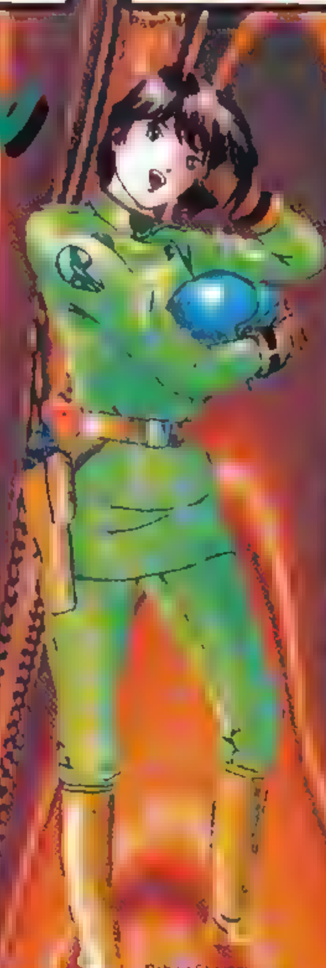
Galeria czytelników



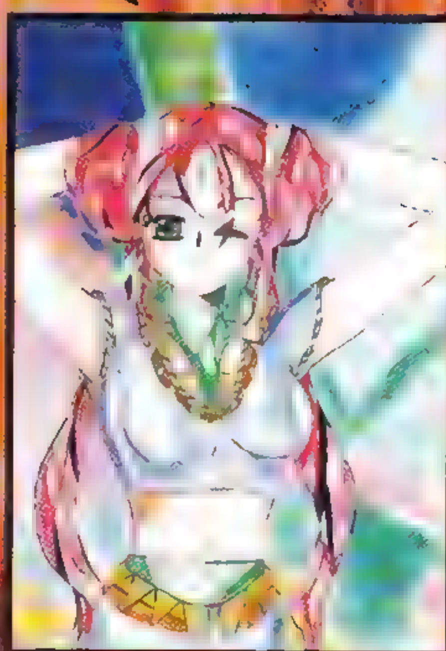
Paweł M.



MsM







Dąbrowska 12 lat



Tomasz



O BAKA-SAN



O BAKA SAN

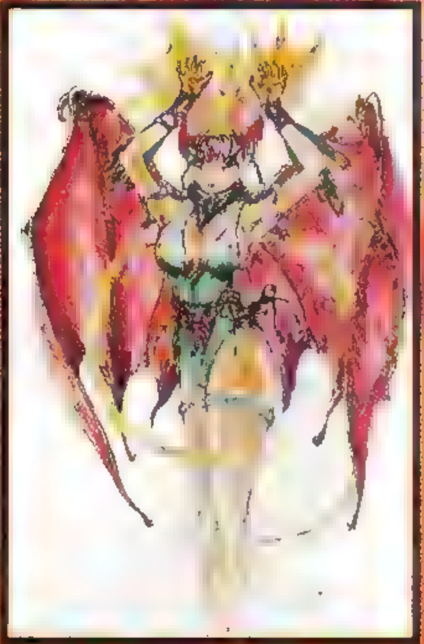


Robert Towiansk





Dana Suchanek

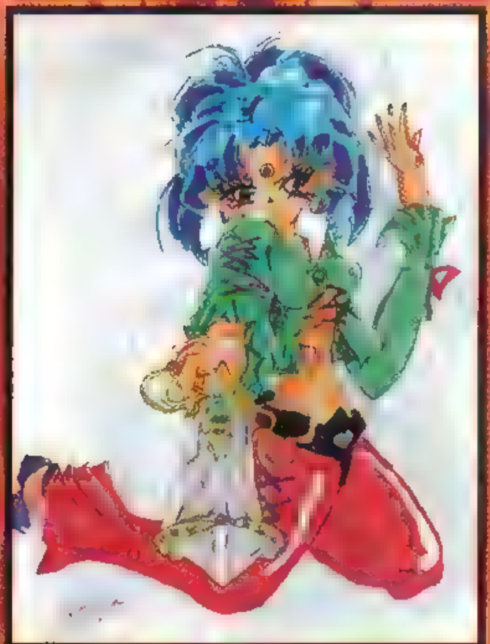


Tomasz Fary - Pic





Diwa



Monika Szymcz

(...) Mam zmienić preferencje seksualne, czy co? Rozumiem iż męska część widowni lubi piękne panienki o bujnych kształtach, ale ja mogę podziwiać tylko kreskę rysownika. Domagam się więcej obrazków z przystojnymi mężczyznami! Co do listu o tym, iż trzeba się czaić pod kioskiem, aby kupić coś z Czarodziejką na okładce, to przyznaję rację. (patrz - Listy Kawaii nr 2 - dop. red.) Albo sklepikarz parsknie ci [illegible] jest miłe), albo trafisz na wroga mangi w osobie kolegi z klasy. Wtedy można tylko wciskać bajery, że to dla młodszej siostry i mieć nadzieję, że uwierzy. Ale swoją drogą ile frajdy [illegible] w takim czekaniu (można doskonalić się w skradaniu i wy[illegible] waniu wroga, coś jak ninja). Sama czekałam 30 minut w deszczu pod kioskiem. (...) Dwa lata temu byłam w Paryżu [illegible] tygodnie szukając mangi. Chodziłam po głównych ulicach i szukałam. (Właśnie, też chodziłam głównymi ulicami do- [illegible] tuż za budynkiem w którym mieszkaliśmy, w małej uliczce, znalazłam to, o czym marzyłam: sklep calutki wypełniony mangą, anime i innymi bajerami. A ja ostatnia sierota zapakowałam pieniądze na dno torby (która spoczywała już pod innymi walizkami). Ach! Czego tam nie było! W sklepie mniej więcej 6 na 8 metrów, jedną ścianę zajmowały kasety z anime, drugą oryginalne mangi. Na trzeciej (od Garage-kitów, przez lalki, malowanki, pisma, pozytywki i księżycowe berła z Sailor Moon) znajdowały się zabawki, pamiątki a nawet plakietki i koszulki. Z sufitu zwieszały się naturalnej wielkości plakaty Czarodziejek. Czułam się jak w „Raju". Niestety zdążyłam tylko przejrzeć trzy „Art-booki" z Sailor Moon (w osłupienie wprawiło mnie to iż „Wielka 4" - źli z pierwszej serii całowali Czarodziejki - nie w brew ich woli - tak pięknych rysunków nie widzieliście (widzieliśmy, widzieliśmy to przecież nasza praca chy, chy - dop.red.), niektóre przypominały obrazy wykonane przez Michiru). Mało nie pogryzłam osób, które przyszły powiedzieć, że już jedziemy. Mało mi serce z żalu nie pękło, niestety do teraz została w nim krwawa szrama, którą Wy powoli zalepiacie. (Trochę zbyt charakterystyczne? No ale cóż, tak się czułam i czuję).

J&R-san, Roksana Szustkiewicz

Nie przejmuj się, my też. A co do tych przystojnych facetów - zobaczymy, co da się zrobić.

(...) Właściwie to, czym jest manga i anime uświadomiłam sobie dopiero po obejrzeniu Ghost in the Shell. W tym roku zdawałam egzaminy do liceum, do klasy o profilu reporterskim i na egzaminach z naszego ojczystego języka (polskiego naturalnie), pisałam o „Duchu w pancerzu" i zdałam. Moja kuzynka Paula, która nie interesuje się mangą, spytała mnie, co ja właściwie w tym widzę i dlaczego tak mnie to interesuje. Z początku nie wiedziałam co powiedzieć, lecz po niemal bezsennej nocy spędzonej na przemyśleniach, zrozumiałam na czym polega moja fascynacja tym tematem. Podstawową sprawą jest oczywiście rysunek. Uwielbiam te oczy, które tyle wyrażają (nawet postacie Walta Disneya nie mają tak pięknych oczu, które ukazują jak w zwierciadle, wszystkie uczucia) - (no cóż, nie na darmo się mówi, że oczy są zwierciadłem duszy - dop.red.) Naturalnie podobają mi się nie tylko oczy. W mandze pojawiają się różne poważne problemy, jakie nie występują w innych komiksach czy bajkach. Manga i anime ukazują świat takim, jakim on jest. W mandze wszystko jest bardziej realistyczne i bliskie rzeczywistości (hmmm dop.red.). Na przykład „Duch w pancerzu", w tym anime wszystko jest tylko fantazją twórcy mangi, pana Masamune Shirow (chylę przed nim czoło), ale czy to anime nie ukazuje widma niedalekiej przyszłości, świata do jakiego dążymy? Przecież postęp w technologii i komputeryzacji jest teraz ogromny. To samo można powiedzieć o Armitage III. W mandze i anime wszystko jest możliwe. Zakończenie często jest smutne, niekiedy główny bohater traci wszystkich przyjaciół, bądź sam umiera. W innych bajkach czy komiksach giną tylko źli i wszystko kończy się happy-endem. A czy w życiu zawsze tak bywa? Nie!!! No właśnie, dlatego według mnie świat mangi i anime jest tak realistyczny. Zresztą sama treść jest bardzo głęboka, ciekawa i zajmująca (mang i anime rzecz jasna). Do tego wszystkiego dochodzi oczywiście muzyka. Ona jest wspaniała, stwarza nastrój. Poza tym mange i anime są czymś, czego nie mogę określić. Ale to wszystko sprawia, że zaprzedałam mandze swe ciało, serce i duszę, tak jak anonim z Wrocławia (Listy Kawaii nr 1 - dop.red.) i nikt nie wmówi mi, że to wszystko, to bzdury i dziecinada. Ja zawsze będę bronić dobrego imienia mangi i anime.

Agnieszka Smok, Wrocław

I tak trzymaj!

Mam 20 lat [illegible] Lubię kawaii panienki, sake i wyciskać pryszcze. Lubię swoich kolegów (Pinio, Sęter, Ptak, Alf), nie lubię Reksia, Bolka i Lolka oraz Gąski Balbinki (o niewdzięcznik! [illegible] Anime

tion. Podziwiam mangeków za swój kunszt (ich za swój!? Człowieku, rozbrajasz mnie - dop. Yedi) i fachową kreskę. Dziękuję Katsuhiro Otomo za Akirę, za głębię swoich innych opowieści oraz Satoshi Urushiharze (mój best rysownik) za



GRAF, Grzegorz Kubieniec, Rybnik

(...) Czytam właśnie wypowiedź (jakże dojrzałą) w nr 2 Kawaii, podpisaną „Anonim Bełkot, Wolbrom" i myślę, że facetowi chyba się coś pomyliło. Najwyraźniej nie wie, o co chodzi. Jego dorosłe potrzeby (estetyczne?!) z łatwością zaspokoi „Cats", czy „Vamp". Ja też mam 17 lat, a to, że lubię Sailor Moon nie świadczy bynajmniej o tym, że jestem głupia. Poza tym ten serial jest pierwszym skojarzeniem (no, chyba nie tylko moim) na hasło „manga". Co do klasyki - cóż - za kilka lat z pewnością nią będzie. Jestem też pod wrażeniem głębokiej analitycznie oceny Bełkota, dotyczącej Galerii Czytelników. Bardzo jestem ciekawa umiejętności plastycznych jej krytyka. Słów mi brak, jak czytam te wypociny i uważam, że Kawaii nic się nie stanie, jeżeli straci takiego czytelnika. Bełkot, sorry, ale jesteś kretyn..., dzięki Tobie uświadomiłam sobie, że nie wiem, czego chcę i że „przeżywam bzdety". (...)

Justyna Rozwadowska, Grudziądz

No cóż, każdy ma prawo do własnego zdania. Dzięki za list i rysunki!

(...) Po raz pierwszy z Anime zetknęłam się ponad półtora roku temu, to znaczy wtedy się nim zainteresowałam. Kiedy po raz pierwszy obejrzałam Sailor Moon wydała mi się beznadziejną bajką i nigdy bym nie przypuszczała, że kiedyś będzie dla mnie czymś wielkim. Jednak tak się stało. Obecnie uważam, że ta bajka, to coś więcej, niż kilka rysunków, to coś takiego, nie wiem jak to nazwać, to coś co ona ma, a nie mają inne bajki. To po prostu... Jeszcze niedawno nie wiedziałam jak to nazwać, nie rozumiałam dlaczego ja tę bajkę tak uwielbiam. Nie wiedziałam nawet, że takich filmów jest więcej. Kiedy w kiosku zobaczyłam Kawaii, postanowiłam je kupić, uwagę moją przyciągnęła Bunny. I teraz rozumiem, że to nie tylko mi „odbiło" - jak mówią koledzy ze szkoły - żeby oglądać „takie bajki". Teraz wiem, co to jest manga i anime. A to jest coś cudownego, co sprawia, że można „odlecieć" w tajemniczy świat przygody, w którym wszystko może się zdarzyć. Więc chciałabym Wam podziękować za to, że coś takiego istnieje i że wydaliście Kawaii, że zebraliście się na odwagę, by ukazać piękno mangi i anime. (...)

Katarzyna Koszuba, Żmudź woj. chełmskie

Cała przyjemność po naszej stronie - staramy się jak możemy. Dzięki za list.

(...) Przeglądając pismo ma się wrażenie, że jest ono adresowane dla czytelników do lat 12 (cóż innego może przyjść do głowy laikowi, który przegląda np. str. 54-57). (Kawaii nr 2 - dop. red.) Za mało tekstu i za dużo czarodziejek... Zapewne zaraz rzucą się na mnie miłośnicy seriali, ale jego popularność można wytłumaczyć tym, że był to jedyny i ogólnodostępny (nie wszyscy mają anteny satelitarne czy kablówki) mangowy serial. Jedyna postać, dla której zawsze siedziałem po południu przy telewizorze, to Ami Mizuno, cudowna dziewczyna, bez której Sailor Moon byłby całkowicie nie do strawienia. Akcja niemal wszystkich odcinków toczyła się według jednego schematu, co może podobać się tylko dzieciom. Ciekawie zaczyna się seria Sailor Stars, ale tylko do przybycia nowych czarodziejek. Podobnie jak Anonim Bełkot (Listy Kawaii nr 2 - dop. red.) jestem za wprowadzeniem erotyki (erotyki, a nie pornografii) i zlikwidowanie galerii czytelników. Jednak polemizowałbym z nim, co do opisów gier komputerowych. Nie wszyscy mają komputery, więc proponowałbym maksymalnie skrócić ten dział. (...) Jako posiadacz Amigi, proszę Was o zrobienie na CD Kawaii działu dla Amigi. Komiks na str. 64-67, to kiepski pomysł i powinien jak [illegible] stamtąd zniknąć, podobnie jak rubryka poznajmy się. Pomocna dłoń. Na zakończenia chciałbym dodać, że [illegible] wyjścia: - albo pozostaniecie na obecnym poziomie, a manga nadal będzie widziana jako dziecinada, - albo poprawicie się, nakleicie na okładkę nalepkę z napisem „od lat 15" i zyskacie rzesze starszych czytelników. (...)

Darek Rostowski, Białystok

Nie wszyscy są tego zdania, przykładem niech będzie następny list.

(...) Pragnę stanowczo stwierdzić, że oburza mnie ton listu Anonima Bełkota z numeru 2/97. Rozumiem, że facet czuje [illegible] dku przejawia się zami[illegible] ją do krytykowania wszyst[illegible] własnych zainteresowań, [illegible] uszanowania zainte[illegible] przepadam za Sailor Moon i [illegible] z tym serialem, mimo że mam 21 lat, i wcale nie czuję się przez to głupim bachorem, łosiem, czy kim tam jeszcze. Kawaii powinno pozostać czasopismem przeznaczonym dla wszystkich miłośników mangi. Utratą czytelników grozi zawężenie tematyki pisma do wymagań „autorytetów", takich jak wyżej wymieniony kolega, bardziej niż umieszczanie czarodziejki na okładce. Nie rozumiem głosów typu „przestańcie drukować", „przestańcie wyświetlać". Czy dlatego, że nie lubię piłki nożnej, powinienem od razu żądać, aby telewizja zrezygnowała z transmisji meczów? Toż to absurd! Tak naprawdę to wcale nie ukończenie 15-go, czy 17-go roku życia świadczy o dorosłości człowieka. Jedną z przewodnich myśli autora listu można opisać zdaniem: „Każdy, kto lubi Sailor Moon, to głupi bachor i łoś". Ciekawe czy tylko mnie, kojarzy się to z przedszkolem lub wczesną podstawówką? Poza tym, jeżeli wydrukujecie ten list, chciałbym przesłać pozdrowienia dla Wojtka z Cieszyna i wszystkich otaku używających Amigi. (...) Każdy rysunek, animację, czy muzykę zawartą na dysku [illegible] CD, można swobodnie wykorzystać na Amidze lub Macintoshu (sam wykorzystuję). Wystarczy mieć przeglądarki i playery do odpowiednich formatów. Napisano ich dla dla Amigi i Maca równie dużo, jak dla PC. Nieco gorzej z programami i grami - tu trzeba szukać pomocy w emulatorach. (...)

Michał Klugmann, Gdańsk

I trochę z innej beczki.

(...) Mangą i anime zacząłem się interesować parę lat temu. Jak zapewne się już domyślacie, moja sytuacja nie była wesoła. Głosiłem nowinę o mandze (...) z początku mnie ignorowano. Ja nadal „ostro" stałem przy swoi[illegible] wszystko, co związane z mangą, robi[illegible] mi bohaterami, kupowałem figurki. Mam 17 lat, mimo tego wieku nie bałem się tego pokazać starszym i ludziom, którzy są przeciw mandze. Mam plakaty na wszystkich ścianach, zapraszam kumpli specjalnie do siebie, żeby im to pokazać. Również obcych ludzi!! Wszyscy oczywiście na początku śmiali się ze mnie, do dzisiaj wszystko się zmieniło. Dzięki temu, że obstawałem przy swoim, zrozumieli że jest to rzecz, z której śmiać się nie można. Dzisiaj sami mi przynoszą rzeczy związane z Japonią i mangą. Zazdroszczą mi tego, że będę się uczył japońskiego. Zazdroszczą mi również wielu innych rzeczy. Przyznam się, że dzięki mnie, mamy kilkunastu ludzi nie gardzących mangą, a czasami ją uwielbiających. Cały sens mojego listu, to, to, że silna wola i wiara, mogą zdziałać cuda. Bądźcie wytrwali w swoich mangowych przekonaniach, a otaku w Polsce i na świecie będzie więcej. Pokażcie ludziom, że mangą interesuje się miliony ludzi na całym świecie. Zobaczycie, wszystko dobrze się ułoży.

Michał Konieczko, Gdynia

My również mamy taką nadzieję.

1. Gry komputerowe, karciane i inne, uważam, że powinny znaleźć swoje miejsce w Kawaii, jeżeli tylko poruszają tematykę mangową.
2. Kwestia Sailor Moon - jak sądzę, nie zostanie rozstrzygnięta do końca świata, bo zawsze znajdą się przeciwnicy i zwolennicy tego serialu. Uważam, że dla „świętego spokoju" należy przeznaczyć na Sailor Moon jedną stronę. Przy okazji proszę redakcję, aby oszczędziła mi i innym Czytelnikom „atrakcji" ala Załoga G, czy Tygrysia Maska.
3. Jeśli chodzi o galerię czytelników, uważam, że ilość stron na nią poświęcona, powinna być uzależniona od jakości nadsyłanych prac. Rozumiem, że to jest dla amatorów, ale jakieś minimalne wymagania broniące przed szkaradą, być powinny!
4. Czytając rubrykę „Listy Kawaii" już mogę sobie wyobrazić jak „żreć" się będą w kolejnych numerach Pecetowcy i Amigowcy, zwolennicy i przeciwnicy Sailor Moon i inne antagonistyczne nacje. Apeluję więc do wszystkich: pogódźmy się, pójdźmy na kompromis, a nade wszystko nie stawiajmy na „ostrzu noża" np. „wydrukujcie to, czy tamto, bo przestanę Was kupować!" Bracia i Siostry Otaku, chyba nie chcemy, aby pismo się rozleciało!
5. A tak w ogóle, to proponuję zamieścić ankietę, aby rozstrzygnąć wszystkie spory. (...) Oto ona.

1. Wiek, 2. Płeć, 3. Rodzinne województwo, 4. Posiadany sprzęt (PC, Amiga, Nintendo 64, konsola 32-bitowa, inny), lub brak sprzętu, 5. Jak ogólnie podoba Ci się Kawaii, skala ocen od 1 do 5., 6. Oceń poszczególne działy, skala od 1 do 5. Anime w Polsce, Anime Recenzje, Manga recenzje, Sailor Moon, Nowości i zapowiedzi, Wywiad, Galeria Czytelników, Programy recenzje, Kultura Japonii (ciąg artykułów o Japonii, a nie Manga i Anime), Słownik, Listy Kawaii. Poznajmy się

Pomocna dłoń, Komiks. Czytelników proszę o odpowiedź do końca października pod adresem:

Zawadzki Łukasz ul. Hetmańska 48/29, 58-314 Wałbrzych. (...)

I kolejny list

(...) Było to rok temu, u mojego kuzyna Łukasza w Szwajcarii. Pojechałam do niego na wakacje. Zawsze [illegible] wariata, bo kto ogląda bajki w wieku [illegible]. Gdy pierwszy raz weszłam do jego pokoju, na ścianach [illegible] łam pełno plakatów z bohaterami mang, pomimo iż [illegible] łam to za głupotę, poprosiłam Łukasza, aby mi wytłumaczył, co w tym takiego ciekawego. Jego odpowiedź była prosta i krótka - „sama zobacz" i włączył mi kasetę video Akira. Po obejrzeniu filmu powiedziałam, że nadal uważam to za bzdurę. Na tym skończyła się ta rozmowa. Choć tak naprawdę skłamałam, zrezygnowałam z dyskoteki na którą miałam iść z kuzynem, żeby obejrzeć resztę kaset z anime jakie posiadał. Każdą obejrzałam raz, no prawie, ponieważ Cyber City Oedo 808 obejrzałam cztery razy i gdyby nie powrót kuzyna, obejrzałabym go jeszcze parę razy. Od tego zaczęła się pasja mangą. (...)

Joanna Kozłowska, Wrocław

Taaak, pierwsze zetknięcie z prawdziwą mangą (a raczej anime), to naprawdę mocne przeżycie...

(...) Zatrzymam się przy liście Anonima z Wolbroma. Nie podoba mu się Sailor Moon, niech opuści dwie strony. Zostanie mu jeszcze 66. Ja również wolę inne anime, nie przepadam za Sailor Moon. Co do głupich bachorów, to świadczy o jego wychowaniu, niech pomyśli, że sam był kiedyś takim „głupim bachorem". Nikt się (chyba) nie będzie martwił, jeśli on przestanie czytać Kawaii. Nie zabraknie go dla innych osób, a jeśli chce pomoli, to niech idzie do wypożyczalni. Galeria w numerze pierwszym nie była za dobra, ale ich autorzy po zobaczeniu swoich dzieł na pewno podnieśli się na duchu a może kiedyś będą wielkimi rysownikami, dzięki Kawaii. Plakat, nie był beznadziejny, a przecież jest dwustronny, jeśli nie odpowiada mi jedna strona, to druga powinna być lepsza. Naklejki nie wszystkie co prawda były najlepszej jakości, ale gość powinien się cieszyć, że w ogóle je ma, czy ktoś inny w Polsce oferował coś takiego? Jeśli się wstydzi okładki Kawaii, nie jest prawdziwym Otaku i nie interesuje go ten [illegible] Kawaii 2 chodziłem [illegible] [illegible] się, co [illegible] mnie mówią. Niektórzy lubią gry planszo[illegible], a według mnie, to zabawa dla 10-cio latków, [illegible] ich hobby, więc to [illegible]

Łukasz Szczepanik, Polkowice

[illegible] tak jak widać, problem nie zostanie tak szybko zaże[illegible]. Czy jeszcze ktoś ma coś do dodania? Czekamy na wasze głosy!

(...) Jestem zrozpaczona, ponieważ wysłałam trzy rysunki i żaden nie został wydrukowany. (...)

Bynny Tsukino i Rei Hino, Katowice

I niestety w większości przypadków tak właśnie będzie. Musicie zrozumieć, że KAŻDEGO DNIA do redakcji przychodzą SETKI Waszych prac. Jesteśmy dosłownie nimi [illegible]. Choćby cały numer Kawaii był poświęcony tylko [illegible] Galerii Czytelników, tak nie wyczerpalibyśmy [illegible] tak mamy problemy z doborem prac do galerii, [illegible] jest [illegible] chcemy dać szansę wszystkim. Wydaje się to jednak niemożliwe. Musimy Was prosić o cierpliwość, jeśli Twoja praca trafiła do redakcji, to wcześniej czy później znajdzie się na naszych łamach lub na Kawaii CD. Ach, i jeszcze jedno, ludziieee! Podpisujcie się swoimi imionami, nazwiskami, ewentualnie wymyślcie sobie jakieś ORYGINALNE ksywki, co drugi list to Bynny Tsukino, Akira lub Króliczek - użyjcie wyobraźni! Przecież jej Wam nie brakuje.

(...) Dajcie napis na okładce np. „Kochani kioskarze! Ta gazetka nie powinna być kładziona obok komiksów dla dzieci" [illegible]

Bodek z Polkowic

Myślisz, że to by coś dało?

(...) Sailor Moon, osobiście nic nie mam do tego serialu (przy okazji, to najlepszą czarodziejką jest Ami Mizuno), ale muszę poprzeć słowa człowieka ukrywającego się pod pseudonimem Anonim Bełkot. Ludzie, przystopujcie trochę, co za dużo, to niezdrowo. (...) Kwestia stałej rubryki Sailor Moon, pomysłu Seriny z Warszawy. No.. tego.. tam.. to oznacza wojnę. [illegible] powoli, ludzie, co ja piszę, przecież oglądałem chyba wszystkie odcinki Czarodziejki. Chyba muszę się czegoś napić. Keiner, gdzie to moje mleko!!!

Andy - Adrian Władyka, Nowa Sól

Już niosę. Już niosę! ...Z cytrynką, czy bez?

(...) Wiemy, co to za wspaniałe uczucie oglądać anime. Śmiejemy się lub niekiedy łzy nam cisną się do oczu. Przeciwnicy mangi nie zdają sobie sprawy, że nasze zainteresowanie tym tematem sprawia, iż mamy ogromną chęć i zapał do tworzenia własnych postaci i ogólnie lepiej się czujemy, wczuwając się w to wszystko. Pewnego razu powiedziano mi: [illegible] osiemnastoletni i ogląda Czarodziejki... poszedłbyś najpierw na dyskotekę [illegible]. Myślałem wtedy, że pęknę ze złości. Po pierwsze nie każdy przepada za dyskotekami, a po drugie [illegible] ciemnoty nie pojmują, dlaczego manga tak pociąga. (...)

Robert Włoczkowski, Warszawa

(...) Chciałabym teraz odpowiedzieć na list Tomasza Krawczyka (Listy Kawaii nr 2). Otóż to nie jest tak jak myślisz chłopie. Uważam, że ludzie mają prawo do podpisywania się pod swymi listami w taki sposób, jaki im się zwidzie, [illegible] krzyżykami, ksywkami, czy też inicjałami [illegible] nie oznacza, że wstydzą się, iż są fanami mangi. Bo jej nie można się wstydzić, ją można tylko kochać. (...)

MAN

(...) Chciałam dodać słowo na temat galerii czytelników z numeru 1 - najpoczytniejszego pisma w moim pokoju. Być może zdaniem co poniektórych nie są one zbyt urokliwe, ale (i to jest najważniejsze) dostrzegam (co może co poniektórzy nie dostrzegają), że ich autorzy, zapewne jeszcze młodzi, włożyli w nie całe swoje serce. To właśnie jest to, co w mandze cenię najbardziej. Na papier przelewam uczucia, dlatego kocham mangę. A ponieważ nie w pełni jeszcze dojrzałam umysłowo (mam 18 lat) (to znaczy według lekarzy jestem całkiem normalna) wolę romantyczno-fantastyczno-komediowe mangi niż cyberpunk (ale to też lubię). A pan Anonim Bełkot (list z nr 2 - Kawaii), mógłby bardziej delikatnie się wypowiadać, albo wcale, jeśli ma tym urazić innych - młodych, wrażliwych mangaków.

Mika, Warszawa

(...) Mam informację dla posiadaczy „satelitek", otóż francuska stacja muzyczna MCM nadaje program MANGA ZONE. Tytuł mówi sam za siebie. (...) Wojtek-san z Cieszyna w numerze 2/97 pisze o swoich kłopotach z „amisią" (hi). Oto prosty przepis na sukces. 1. Znaleźć pecetowca 2. Sformatować dyskietkę na 720 KB (oczywiście na pececie) 3. Zrzucić z peceta obrazki na dyskietkę, mogą być w formacie jpg, bmp, a najlepiej iff. Warto wcześniej je przekonwertować, zredukować liczbę kolorów tak, aby nasza „amisia" się nie zakrztusiła. Dobry do tego jest program SEA, lub Qpec, które każdy pecetowiec ma w swoich zbiorach. 4. Na naszej amisi odpalić np. Cros Dos, lub coś podobnego. Program ten rozpozna format peceta, przekonwertuje go na amigowski. Wystarczy teraz zgrać to na dysk twardy naszej amisi, lub też do RAMu, a później na dyskietkę w formacie amigi. 5. Jeśli obrazki były w formacie iff, to bez problemu obejrzymy je np. w Filemasterze lub Directory Opus. Jeśli były w innym formacie, to trzeba odpalić DAPro i tam je przekonwertować. Uwaga! Powyższa metoda dotyczy tylko obrazków, a nie animacji. Życzę miłej żonglerki dyskietkami. Ja tej sztuki dokonałem wraz z bratem przy pomocy amigi CDTV z 3 MB RAMu.

Jacek Chmurzyński, Siedlce

Dzięki za cenne dane.

(...) Nie wszyscy miłośnicy mangi i anime są w swoim otoczeniu wyśmiewani i nieszczęśliwi. Bo ja nie. W kiosku Wasze pismo leży wśród pism o tematyce komputerowej (a wiadomo, że tam jest dość często mowa o mandze i anime), a w innym tuż obok okienka, gdzie stawiane są pisma najbardziej godne uwagi. Wśród kolegów i koleżanek też nie jest źle. Dosłownie wyrywali sobie Kawaii z rąk, bez względu na płeć i przekonania (nie przesadzam!). Powszechnie wiedzą, iż jestem fanką Czarodziejki z Księżyca i nikt mi z tego powodu nie dogryza, a jestem przecież w siódmej klasie! (...)

Izabela Miszczak, Chełm

(...) dlaczego tak dużo miejsca poświęcacie Sailor Moon? Serial ten jest uznawany w Polsce za cudowny, dlatego że jest jedyny. (...) Co do erotyki, to zupełnie was nie rozumiem. Przecież nikt nie każe wam zamieszczać panienek zupełnie nagich. W pełni wystarczyłyby dziewczyny w miłych dla oka pozach, a nie tylko roboty i manga dla dzieci. Broń Boże nie mam nic przeciwko temu, ale są chyba jakieś granice, nie? Sytuacja Otaku w Polsce jest ciężka i hmm... aż wstyd czasem Was kupować. Kupujesz w kiosku Kawaii, a tu podchodzi qmpel i zaczyna się napieprzać, że czytasz o Sailor Moon. Aż mnie krew zalewa, a jak takiemu wytłumaczyć, co to jest anime (hmm?) Próbowałem ręcznie, ale nic nie dało. Kompletnym fiaskiem było wypuszczenie tych pocztówek. Toż to istna kicha, [illegible] jak barszcz z rysunków, [illegible] ewentualnie oprócz jednego). To już lepsze były te naklejki. Sorry, że się dopieprzam, ale przydaje się zawsze jakaś doza konstruktywnej krytyki. Chcę żebyście byli the best, a do tego potrzeba pracy. Mam jeszcze niewielką prośbę: zamieśćcie więcej o Akirze, bo to jest cudowny filmik. (...)

Szymek Sajmoon Paluchowski, Chocznia

Może pozostałym Otaku, to co napiszę się nie spodoba, ale... mam do Kawaii prośbę: chciałabym, aby Wasze pismo ukazywało się co dwa miesiące, bo jeśli ma być taka cena, to wybaczcie...

Karolina z Warszawy

Wybaczamy ... eee, no cóż, za jakość trzeba płacić. Staramy się, aby nasz papier był dobrej jakości, druk nie rozmazywał się pod palcami, okładka była twarda, materiały świeże i najlepsze, a wszystko to w pełnym kolorze na 68 stronach. Cena spadnie, gdy przybędzie nam czytelników i nakład pisma znacznie wzrośnie. A poza tym nie musisz kupować Kawaii co miesiąc, umów się z koleżanką [illegible] [illegible] czasopismo na spółkę. eee [illegible] ja za herezje wstawiam [illegible]

(...) Co wy właściwie myślicie o Sailor Moon? Czy lubicie ją? Czy publikujecie ją tylko dlatego, że ludzie tego chcą, czy też z jakiegoś innego powodu?

Katarzyna Okopień

Hmm, to pytanie należałoby zadać każdej osobie należącej do redakcji Kawaii - odpowiedzi będą zapewne tyle samo, a każda inna. Generalnie można uznać, że nie mamy nic przeciwko i w sumie większość [illegible] ale chyba nikt z nas nie stawia Czarodziejki na najwyższym podium, gdyż mamy do czynienia na co dzień z bardzo wieloma produkcjami mangowymi. Czarodziejka jest dla nas jedną z wielu wspaniałych poznanych opowieści. Ach, ta rutyna... takie skrzywienie zawodowe, staliśmy się po prostu wybredni, [illegible] co

Zanim pojawiła się na Polsacie Sailor Moon, byłam samotna, nie miałam przyjaciół, nikt mnie nie lubił, aż pewnego razu poznałam Czarodziejkę z Księżyca. Ona zmieniła całe moje życie. Miałam więcej pewności siebie, zdobyłam wielu przyjaciół, nowych kolegów (było cudownie). Jednak gdy Czarodziejka z Księżyca znikła z ekranów, straciłam pewność siebie i moich kolegów. Nie wiem, co począć, czasem myślę, że nie warto żyć, to koniec. Po odejściu Sailor Moon cały dzień płakałam. Chciałabym ją jeszcze raz zobaczyć. Wiem, że mój list nie zostanie opublikowany. (Nie wiem, czy warto żyć)

Marta z Zabrza, lat 12

Ależ co to za pytanie! Oczywiście, że warto żyć! Nie Czarodziejce z Księżyca zawdzięczasz swoje sukcesy, lecz samej sobie! Tylko i wyłącznie sobie! Spróbuj, a przekonasz się, że wszystko może wrócić do stanu poprzedniego, jeśli tylko będziesz tego chciała. Ty sama i nikt inny! Przypomnij sobie jak wyglądały chwile, gdy byłaś szczęśliwa i spróbuj powtórzyć swój sukces - na pewno Ci się uda. Czarodziejce się udało, bo bardzo chciała zrealizować swoje marzenia - każdy może to zrobić, to nic trudnego, trzeba tylko naprawdę tego chcieć. A Ty chyba chcesz, prawda? No to do dzieła, idź do swoich przyjaciół, się uśmiechnij, a zobaczysz, że wcale ich nie straciłaś.

(...) Mam prośbę do wszystkich Otaku. Przestańcie pisać listy typu „więcej Sailor Moon", „mniej Sailor Moon" i tym podobne, bo to przecież bezsens. Kawaii ma być pismem dla wszystkich, a nie tylko dla fanów Sailor Moon, czy też cyberpunku. (...) W ogóle to dobrze, że się ukazaliście, bo chyba bym zwariowała. (...) Teraz mogę po prostu powiedzieć: „A my mamy własne pismo!!!" i wywalić język na dokładkę. Życzę Wam powodzenia, nowych pomysłów, świętej cierpliwości i wielu, wielu lat owocnej współpracy.
PS. Pozdrowienia przesyła również cała moja banda podwórkowa.

Monika Szymańska, „Mysza" Działdowo

Pozdrowienia od bandy Kawaii!

Na listy jak zwykle odpowiadał Mr Jedi, co może nie oznaczać nic, ale równie dobrze może znaczyć bardzo wiele. Innymi słowy, redakcja zastrzega sobie prawo do przeredagowywania listów, skracania, poprawiania błędów ortograficznych i stylistycznych, wycinania wszelkich wulgaryzmów, nie publikowania listów nie posiadających atestu Instytutu Matki z Dzieckiem. Wesołych Świąt... mangowego Nowego Roku

SAMAJ POSTANOWIŁA OSOBIŚCIE ROZWIĄZAĆ ZAGADKĘ ŚMIERCI SWEGO OJCZYMA - RYO ANDREE.

AAAiiii!

MA Z TYM TROCHĘ PROBLEMÓW.

TWUP!

ALE POTRAFI ZGRABNIE WYBRNĄĆ Z KŁOPOTLIWYCH SYTUACJI.

TEGO JUŻ ZA WIELE!

TO BYŁ MÓJ NAJSILNIEJSZY CIOS. TERAZ TEN NIEZDARNY ANDROID NIE POWINIEN MI JUŻ PRZESZKADZAĆ. NIE MAM DUŻO CZASU. SEJF JEST W ŚCIANIE ZA FOTELEM...

O, RANY, NIE PAMIĘTAM SZYFRU. ZARAZ, JAK TO BYŁO? CHYBA 629... 39... 49... NIE... JEJKU... ACH, PRZYPOMINAM SOBIE!

KLIK

UDAŁO SIĘ!

THE SILVER EYE PROJECT

TE DOKUMENTY MUSZĄ MIEĆ OLBRZYMIĄ WARTOŚĆ, SKORO RYO UKRYŁ JE W SEJFIE. CZY TO PRZEZ NIE ZGINĄŁ?

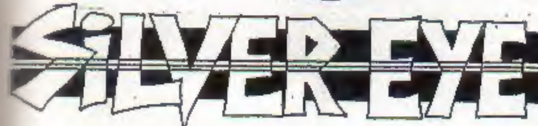


BiiiP BiiiP BiiiP

CO TO ZA DŹWIĘK? O, RANY, ZUPEŁNIE ZAPOMNIAŁAM O TYM ANDROIDZIE! JAK MOGŁAM BYĆ TAK NIEOSTROŻNA?! ON UCIEKŁ! ALE ZOSTAWIŁ... SWOJĄ **DŁOŃ!**

CZY TO BOMBA?!



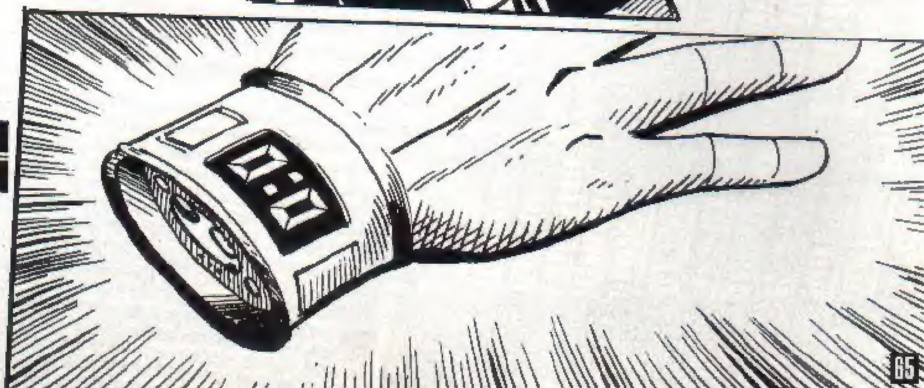


ODCINEK 4

TEKST I RYSUNKI PIOTR KOWALSKI

OJEJKU! ZOSTAŁO ZALEDWIE KILKA SEKUND DO...

SILVER EYE



CHWILĘ PÓŹNIEJ CAŁE PIĘTRO
OLBRZYMIEGO WIEŻOWCA EKSPLODUJE!

FF-THOOM!

?!

...PRZERYWAMY WIADOMOŚCI, BY NADAĆ PILNY KOMUNIKAT. W CENTRUM STOLICY KILKA MINUT TEMU MIAŁA MIEJSCE NIEZWYKLE SILNA EKSPLOZJA. W PŁOMIENIACH STANĘŁO PIĘTRO NALEŻĄCE DO ZAMORDOWANEGO NIEDAWNO ARCHITEKTA RYO ANDREE. SPRÓBUJEMY DOWIEDZIEĆ SIĘ, JAKA BYŁA PRZYCZYNA WYBUCHU I CZY SĄ OFIARY...

O NIE! TAM PRZECIEŻ POSZŁA SAMAI!!

SPOKOJNIE, TU JESTEM.

AAAii!

NIE MOŻESZ PUKAĆ JAK KAŻDY NORMALNY CZŁOWIEK?! ŚMIERTELNIE MNIE WYSTRASZYŁAŚ!

ŚMIERTELNIE? ZABAWNE, BO WŁAŚNIE OTARŁAM SIĘ O ŚMIERĆ. ALE MOŻESZ MI WIERZYĆ AEDA, ŻE BYŁO WARTO!

ALE, SAMAI... TY JESTEŚ RANNA!

NIC MI NIE JEST. NAJWAŻNIEJSZE, ŻE PRZECHYTRZYŁAM TYCH, KTÓRZY ZABILI RYO! ZDOBYŁAM COŚ, CZEGO CHCIELI SIĘ POZBYĆ - AKTA SILVER EYE! TERAZ DOWIEMY SIĘ, O CO TU CHODZI!

© KOWALSKI

C.D.N.